



**Mónica Alexandra
Fernandes Marques
Amado**

Metaperformance: pós corpo humano



**Mónica Alexandra
Fernandes Marques
Amado**

Metaperformance: pós corpo humano

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Criação Artística Contemporânea, realizada sob a orientação científica do Professor Doutor Paulo Bernardino das Neves Bastos, Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

o júri

presidente

Professor Doutor José Pedro Barbosa Gonçalves De Bessa
Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

arguente

Professor Doutor Paulo Luís Ferreira de Almeida
Professor Auxiliar da Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

orientador

Professor Doutor Paulo Bernardino das Neves Bastos
Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

agradecimentos

Cumpre-me, ao apresentar esta dissertação, agradecer a todos que, direta ou indiretamente, contribuíram para a sua realização.

Em primeiro lugar, não posso deixar de manifestar o meu profundo agradecimento à minha família, pelo carinho, pela compreensão e pelo apoio incondicional.

Agradeço ao Prof. Dr. Paulo Bernardino, orientador da dissertação, pela disponibilidade, pelo estímulo e pela rigorosa atenção que dedicou a esta investigação.

A todos os professores deste mestrado, em especial à Prof^a Kátia Sá, pelas palavras de incentivo e disponibilidade sempre demonstradas.

Ao Prof. Rui Penha, ao Eng^o Hugo Mostardinha e ao Sr. António Veiga, pela inexcedível colaboração e apoio técnico.

Aos colegas do curso de mestrado em Criação Artística Contemporânea, especialmente ao Jorge Reis, ao Carlos Barros e à Ana Teresa Soares, pelo companheirismo e espírito de partilha.

À minha irmã Cláudia Amado e à Cordália Pereira pela acurada revisão desta dissertação.

À minha amiga Paula Dias e marido Dr. Sílvio Dias, que tanto contribuíram para contornar alguns aspetos burocráticos que foram surgindo.

À Susana Paiva, à Tucha Martins e ao Vitor Valente, a minha maravilhosa equipa técnica.

Aos funcionários da Biblioteca Municipal de Ovar, pela ajuda técnica prestada nas pesquisas efetuadas.

Ao Dr. Fernando Silva e ao Sr. António Freitas.

Ao Eng^o Artur Varum da Civilria, ao Nuno Sacramento e à Carmina Sardo.

Ao Sr. Manuel Correia, sociogerente da SoundSleep e ao Sr. Francisco Ribeiro, pela inestimável paciência e colaboração.

À Rita Olivença e ao André Rocha da empresa LEVO.

À Daniela Ambrósio, Jorge Ruivo, José Alberto Rodrigues, Luís Silva, Susana Cunha, Marcelo Andrade, Rui Gato e Tiago Serra, por toda a ajuda prestada.

palavras-chave

Corpo, performance, pós-humano, arte-ciência-tecnologia.

resumo

A performance artística contemporânea pode refletir e questionar as relações que o desenvolvimento científico e tecnológico estabelecem com a sociedade e consequentemente utilizá-las como estética própria, explorando as possibilidades discursivas de um corpo especializado. Ao longo do século XX, a intersecção entre arte-ciência-tecnologia, criou novas configurações e significações para o corpo e redimensionou a sua performatividade.

A presente investigação tem como objeto de estudo um corpo emergente, inscrito no paradigma pós-humano, resultante da mediação e/ou incorporação tecnológica, um corpo ampliado nas suas capacidades, sintetizado e virtualizado. Através da exploração de novas percepções sensoriais, descobrem-se novos corpos e novos espaços para performar.

A prática, aqui exposta, centra-se no desenvolvimento de projetos que incorporam a tecnologia, permitindo aceder ao interior do corpo, à procura de paisagens audíveis, visíveis e sensíveis, novas materialidades que reflitam sobre a sua performance (uma metaperformance).

keywords

Body, performance, post-human, art-science-technology.

abstract

The contemporary artistic performance can reflect and question the relationships established by the scientific and technological development in society and consequently use them as their own aesthetic, exploring the discursive possibilities of a specialized body. Throughout the twentieth century, the intersection of art-science-technology has created new settings and meanings for the body and has resized its performativity.

This research aims to study an emerging body, enrolled in the post-human paradigm, and resulting from mediation and/or technological incorporation, an expanded body in its capabilities, synthesized and virtualized. By exploring new sensory perceptions, one can discover new bodies and new spaces to perform.

The practice, which is outlined here, focuses on developing projects that incorporate technology, allowing access to the interior of the body, looking for audible landscapes, visible and sensitive as well as new materialities to reflect on their performance (a meta-performance).

Índice

Introdução.....	1
Capítulo I	3
I – Transdisciplinaridade na performance artística contemporânea	3
I.1 – A linguagem da performance e a performance como linguagem	4
I.2 – Performance e tecnologia: entre cruzamentos e desvios	5
I.3 – O lugar virtual da performance	13
I.4 – Conclusão	17
Capítulo II	18
II. A In(corpo)ração da tecnologia na performance artística	18
II.1- A performatividade do corpo pós-humano: de Narciso a Pigmalião.....	18
II.1.1 - Corpo- Máquina	19
II.1.2 – Corpo estendido.....	22
II.1.3 - Corpo fragmentado.....	24
II.1.4 - Corpo (re)construído.....	25
II. 1.5 - Corpo (bio)tecnológico.....	27
II.2 – Conclusão	29
Capítulo III - Projetos de experimentação artística	30
Projecto 1 – <i>A terceira orelha</i>	31
III.1.1 – Conceptualização	31
III.1.3 – Execução prática	32
Projecto 2 – <i>Skinerama</i>	37
III.2.1 – Conceptualização	37
III.2.2 – Execução prática	37
Projecto 3 – <i>Flu id </i>	40
III.3.1 – Conceptualização	40
III.3.2 – Execução prática	40
Projecto 4 – <i>Skincode</i>	41
III.4.1 – Conceptualização	41
III.4.2 – Execução prática	42
Exposição	44
Conclusões.....	45
Bibliografia.....	46
Sites consultados	48
Audiovisuais	48
Anexos.....	49
Anexo 1	51
Pedido de autorização enviado ao Conselho de Administração do Hospital São Sebastião ..	53

Introdução

A performance artística, enquanto campo de confluência de meios e linguagens, permite várias combinações para enfatizar a performatividade do corpo e para que este adquira a expressividade necessária. Comprometo o meu próprio corpo no processo/produto artístico que desenvolvo, interessa-me a sua presença viva e pulsante, a sua energia e força impulsionadora.

Esta dissertação divide-se em duas vertentes complementares: um estudo teórico na área da performance artística, e a análise da prática projetual desenvolvida, que versam sobre metaperformance, a performance da performance, que devolve a imagem e o gesto ao corpo que lhe dá origem, uma performance para além da performance, que desdobra o corpo para fora dos seus limites e que o transpõe em código.

Considerando-se que o corpo humano sempre foi objeto do olhar e da criação artística, observa-se que, a partir do final do séc. XX, bem como na atualidade, emerge um corpo que dissolve as suas fronteiras físicas, sensíveis e cognitivas. A análise de algumas obras de artistas que, de certa forma, foram pioneiros na transposição de fronteiras disciplinares, aliando conhecimentos e procedimentos em áreas de interseção entre a arte, a ciência e a tecnologia, motivaram a necessidade de encontrar discursos do corpo que refletissem o atual contexto da performance artística.

Parte da identidade do corpo na contemporaneidade assenta no esbatimento das suas fronteiras, procurando alargar os seus limites. Os textos “The Medium Is the Message” de Marshall McLuhan (1964), “A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century” de Donna Haraway (1991), e as reflexões escritas por Pierre Lévy no seu livro *O que é o virtual?* (1995) e por Katherine Hayles em *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics* (1999) são exemplos da introdução de um discurso que refere as conexões que ocorrem entre o corpo e a tecnologia como contributo para a construção de um novo paradigma. McLuhan compara o mito de Narciso ao fascínio que a tecnologia produziu no homem, cuja autoadmiração se reflete nas extensões de si próprio que criou. Donna Haraway considera que somos todos *cyborgs*, Katherine Hayles reflete sobre o fim de uma certa concepção do humano e Lévy refere que, através dos sistemas de comunicação, os corpos visíveis, audíveis e sensíveis multiplicam-se e dispersam-se no exterior, o corpo adquire novas velocidades e conquista novos espaços.

Para uma correta contextualização do tema, confrontam-se opiniões de autores que sobre ele se têm debruçado, teorizando concepções filosóficas, científicas e técnicas para o corpo pós-humano, tais como Francis Fukuyama, Hans Moravec, Mark Dery ou Erik Davis.

As tecnologias digitais e electrónicas alteraram não só as artes visuais e plásticas como também as artes performativas. A tecnologia separa a imagem do corpo do seu original, imaterializa a sua presença e permite a sua duplicação. A exploração do corpo, do seu espaço

físico interior e exterior, através de tecnologias de amplificação sensorial e de virtualização, possibilitam performances construtoras de novas corpografias ou mesmo novas corpologias.

Propõe-se uma análise acerca da forma como este novo corpo performa e de que forma a tecnologia altera a sua performatividade. Uma reflexão acerca da expansão tecnológica do corpo, quer este configure o assunto, a interface ou o suporte da obra, permite atualizar a sua plasticidade e o modo como atualmente nos relacionamos com ele, o experimentamos e o compreendemos.

Esta dissertação encontra-se organizada em três capítulos:

I. No primeiro capítulo propõe-se uma contextualização histórica, que permitirá compreender o percurso evolutivo da linguagem da performance, através do levantamento de alguns trabalhos emblemáticos que cruzam a performance com a tecnologia (o enquadramento do tema no contexto da história da arte faz-se através dos estudos de performance realizados por Richard Schechner, RoseLee Goldberg e Renato Cohen, e das propostas de artistas como, por exemplo, John Cage, Laurie Anderson, Merce Cunningham e Nam June Paik, que contribuíram para a progressiva incorporação da tecnologia nas artes performativas;

II. No segundo capítulo analisam-se propostas performativas contemporâneas que abordam o corpo inserido no paradigma pós-humano (o estudo apresenta-se pela necessidade de conhecer, analisar e refletir a perspectiva pós-humanista de modificação do corpo pela via científica e tecnológica, neste sentido, importa perceber como a arte se apropria do processo criativo da ciência e da tecnologia, nomeadamente a performance artística contemporânea que propõe o corpo “tecnologizado” simultaneamente como tema e como forma);

III. O terceiro capítulo é dedicado ao domínio operativo da dissertação que se desenvolve mediante a realização de projetos performativos que apresentem aspectos deste novo corpo, através de um processo de análise e reflexão sobre os conceitos em estudo, e do contato com novos materiais e tecnologias.

Capítulo I

I – Transdisciplinaridade na performance artística contemporânea

Entre as vanguardas e as neovanguardas do século XX, na confluência entre os *happenings* (finais da década de 1950), o movimento *Fluxus* (início da década de 1960) e o minimalismo (década de 1960), a par com a *body art*, a instalação e a arte conceptual (finais da década de 1960), a performance afirmou-se definitivamente como expressão artística entre as décadas de 1960 e 1970.

Caracterizada pela pluralidade de discursos e suportes e mantendo o seu carácter transdisciplinar, a performance continua a evoluir e a transformar-se. Segundo RoseLee Goldberg (2009), a performance contemporânea já não se refere exatamente à *performance art* da década de 1960 e 1970¹.

Procuramos localizar os antecedentes históricos da performance, em especial os que nos permitem discorrer sobre as suas intersecções com novos meios e tecnologias, focando essencialmente, de acordo com Steve Dixon (2007), três períodos-chave: «Futurism during the 1910s, mixed-media performance in the 1960s, and experiments linking performance and the computer during the 1990s»².

As tecnologias digitais (a electrónica, a informática e as telecomunicações) nas últimas décadas do século XX, trouxeram para o campo da arte um vasto leque de sistemas, programas e dispositivos, colocados ao dispor do artista como outros meios de produção. O acesso a *hardware*, como câmaras digitais e computadores portáteis, *software* de utilização mais facilitada, e o desenvolvimento da World Wide Web, nas décadas de 1980 e 1990, contribuíram para abrir o campo de possibilidades. Novos meios tecnológicos, nomeadamente os que se referem à realidade virtual, começaram a impor novas dinâmicas e a afetar alguns conceitos vigentes relativamente ao espaço, ao tempo e à presença do corpo na performance. Christiane Fricke (2010) resume a essência da performance a “um *medium* sem meio”, uma informação direta que acontece em hora e local determinados³. RoseLee Goldberg (2004) refere que, apesar das diferentes abordagens, artistas como por exemplo, Yves Klein, Piero Manzoni, Joseph Beuys, Yoko Ono, Carolee Schneeman, Allan Kaprow, entre outros, consideravam a performance essencialmente como uma arte de ação, o que implicaria a presença física face a uma audiência

¹ RoseLee Goldberg, historiadora e crítica de arte, refere que o termo *performance art* abrange uma amplitude de trabalhos realizados ao longo século XX. Em entrevista, no âmbito da terceira Bienal de Artes Visuais Performativas em Nova Iorque, a *Performa 09*, refere: “...eu penso que as pessoas têm uma ideia bastante limitada sobre do que é a arte da performance. Tendem a pensar a performance como algo esquisito, que se constitui de coisas estranhas e perturbadoras que as pessoas fazem a si próprias. Mas isso descreve um período histórico particular. [...] A performance contemporânea não é a mesma ‘*performance art*’ dos anos 70”. Bouger, “A mutabilidade da performance”, *Obscena 21* (2009): 44-45.

² Dixon, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation* (Cambridge: The MIT Press, 2007), 87.

³ Fricke, “Novos Media” in Ruhrberg et al., *Arte do Século XX*, Walther (org.), 2 vol., Vol. II (Koln: Taschen, 2010), 601.

em tempo real⁴. Com a introdução do corpo em territórios digitais, conceitos como interatividade, conectividade, imersividade e imaterialidade adquirem uma maior expressão.

Com as mutações ocorridas pela emergência de uma cultura digital e as relações que com ela se estabelecem, importa perceber de que forma a performance processa atualmente o seu devir tecnológico, bem como os deslocamentos daí decorrentes.

I.1 – A linguagem da performance e a performance como linguagem

Definir performance, enquanto linguagem artística, não é, nem nunca foi, uma tarefa fácil. Renato Cohen (2007) considera que não é possível falar-se de uma linguagem pura para a performance, afirmando: «Ela é híbrida, funcionando como uma espécie de fusão e ao mesmo tempo como uma releitura, talvez a partir da própria idéia da arte total, das mais diversas – e às vezes antagônicas – propostas modernas de atuação»⁵. Esta dificuldade explica-se, em parte, pela multiplicidade de recursos e campos disciplinares que percorre, tornando a sua definição maleável, e, por vezes, imprecisa.

RoseLee Goldberg (2001) refere que a performance é um meio aberto, permissivo e com infinitas variáveis⁶. A performance contém na sua totalidade características de outras linguagens como a dança, o teatro, a música, cujos elementos e linguagens próprias se fundem numa mesma obra. Richard Schechner (2006) alarga o espectro da definição ao afirmar que performance pode ser vista como sinónimo de comportamento, podendo ser compreendida relativamente ao “Ser”, ao “Fazer”, ao “Mostrar-se Fazendo” e ao “Explicar acções demonstradas”⁷. Este ponto de vista é partilhado por Erving Goffman (1993), que trata a performance como uma metáfora do comportamento social, definindo-a como: «...toda a actividade de um dado participante num dado momento, que tem como efeito influenciar seja de que maneira for algum dos participantes»⁸.

O termo performance deriva etimologicamente do latim *performare*, que significa formar, dar forma. Para compreender a linguagem formal utilizada pela performance, é necessário definir os seus operadores conceptuais: o tempo, o espaço e o corpo/presença.

De acordo com Cohen (2007), a performance ocorre em função de duas variáveis: «...podemos entender a *performance* como uma função do espaço e do tempo $P = f(s, t)$; para caracterizar uma *performance*, algo precisa estar acontecendo naquele instante, naquele local.»⁹. No entanto, a questão da presença, é um pressuposto indispensável na performance. Cohen refere-se ao espaço performativo como um *topos*, um lugar simultaneamente físico, psicológico e filosófico. Neste espaço, a ação do performer não se dissocia da sua idiossincrasia, isto é, o performer em ação não é ele mesmo, como também não deixa de o ser. O mesmo autor refere:

⁴ Goldberg, *Performance: Live Art Since the 60s* (New York: Thames & Hudson, 2004), 15.

⁵ Cohen, *Performance como linguagem* (São Paulo: Perspectiva, 2007), 108.

⁶ Goldberg, *Performance Art: From Futurism to the Present* (London: Thames & Hudson, 2001), 9.

⁷ Schechner, *Performance Studies: an introduction* (New York: Routledge, 2006), 28.

⁸ Goffman, *A apresentação do eu na vida de todos os dias* (Lisboa: Relógio D'Água, 1993) 27.

⁹ Cohen, *Performance como linguagem* (São Paulo: Perspectiva, 2007), 28.

«O trabalho do *performer* é de “levantar” sua *persona*»¹⁰. Através da *persona*¹¹, o performer recorre a uma forma de apresentação/representação baseada no seu próprio contexto pessoal. Schechner (2006) designa-a como um comportamento restaurado, reconstruído a partir de hábitos, rituais e rotinas de vida¹².

A abrangência da linguagem utilizada na performance é expressa por Goldberg (2001) da seguinte forma: «The work may be presented solo or with a group, with lighting, music or visuals made by the performance artists him or herself, or in collaboration, and performed in places ranging from an art gallery or museum to an “alternative space”, a theatre, café, bar or street corner. Unlike theatre, the performer is the artist, seldom a character like an actor, and the content rarely follows a traditional plot or narrative. The performance might be a series of intimate gestures or large-scale visual theatre, lasting from a few minutes to many hours; it might be performed only once or repeated several times, with or without a prepared script, spontaneously improvised, or rehearsed over many months»¹³.

Na extensa lista enunciada por Goldberg, não há, no entanto, qualquer referência ao espaço/tempo/corpo real/virtual. Atualmente, verifica-se que áreas como a cibernética e a telemática possibilitaram ampliar um pouco mais o campo já expandido da performance, de acordo com o conceito defendido por Rosalind Krauss, em 1979, no seu ensaio “The expanded field of sculpture”¹⁴. Se para a autora a escultura configura uma combinação de exclusões, o campo expandido da performance reflete a sua capacidade de incorporar todas as linguagens e o facto de, desde a sua génese, apresentar fronteiras esbatidas e limites alargados.

I.2 – Performance e tecnologia: entre cruzamentos e desvios

Sobretudo a partir da segunda metade do século XX, a evolução tecnológica e o uso generalizado da tecnologia afetaram transversalmente a sociedade, com repercussões sentidas em diversos sectores. Os artistas identificaram a possibilidade de explorar os recursos tecnológicos como um novo meio de expressão e de interação, e, naturalmente, foram surgindo variadas e diferentes propostas. O artista começa a utilizar a tecnologia no seu processo de criação, transferindo a sua função técnica para uma função estética.

A utilização de elementos multimédia nas artes performativas encontra antecedentes nas vanguardas modernistas das três primeiras décadas do século XX. Dixon (2007) afirma que a teoria e prática dos futuristas italianos, entre 1909 e 1920, lançaram as bases do que hoje se

¹⁰ Cohen, *Performance como linguagem* (São Paulo: Perspectiva, 2007), 107.

¹¹ Termo proveniente do Teatro grego da Antiguidade como sinónimo de máscara. Significa a assunção de uma identidade diferente e/ou a construção de uma alteridade.

¹² Schechner, *Performance Studies: an introduction* (New York: Routledge, 2006), 28.

¹³ Goldberg, *Performance Art: From Futurism to the Present* (London: Thames & Hudson, 2001), 8.

¹⁴ Rosalind Krauss, “La escultura en el campo expandido” in *La originalidade de la vanguardia y otros mitos modernos* (Madrid: Alianza Editorial, 1996), 295.

designa por performance digital¹⁵. O mesmo autor refere: «Theater, dance, and performance art have always been interdisciplinary, or 'multimedia', forms. For centuries, dance has been an intimate marriage with music and has included the visual elements of sets, props, costume, and lighting to enhance the body in space»¹⁶. Esta interdisciplinaridade, bem como a exploração de novos meios e processos, visuais e narrativos, é visível em obras como *Ballet Relâche* (1924) de Francis Picabia (1866-1953) e música de Erik Satie (1866-1925) (Fig. 1), os filmes *Entr'acte* (1924) de René Clair (1898-1981), *Ballet Mécanique* (1924) de Fernand Léger (1881-1955), *Anemic Cinema* (1926) de Marcel Duchamp (1887-1968), e *Man with a movie camera* (1929) de Dziga Vertov (1896-1954) (Fig. 2).

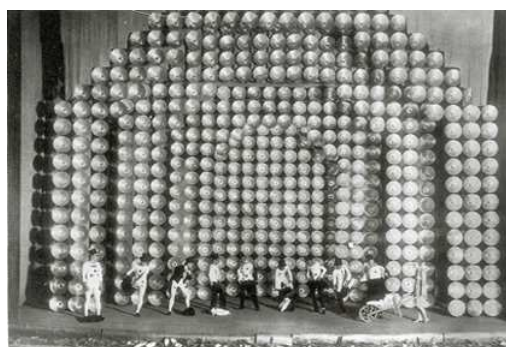


Fig. 1 – *Ballet Relâche*, 1924, Francis Picabia



Fig. 2 – *Entr'acte*, 1924, René Clair

As propostas futuristas resultam de uma atitude consonante com o espírito da época: «... a ruptura com o passado, o activismo, o espírito de competição, a veneração pelo Zeitgeist (o espírito do tempo) que, para além da adesão incondicional a todos os aspectos da vida moderna, exige mesmo uma posição que antecipe o espírito futuro...»¹⁷. Mas, ainda no século XIX, o trabalho coreográfico de Loie Fuller¹⁸, como *Danse Serpentine* (Fig. 3), de Mikhail Fokine¹⁹, de Vartav Nijinsky²⁰, e o *Ballets Russes* proposto por Serguei Diaghilov²¹, bem como a noção de “obra de arte total” do compositor alemão, Richard Wagner (1813-1883), operaram importantes renovações estéticas. Wagner considerava uma teoria global, uma síntese para as artes, propondo uma convergência entre linguagens artísticas para a produção de um espetáculo

¹⁵ Dixon, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation* (Cambridge: The MIT Press, 2007), 9.

¹⁶ Ibid, 39.

¹⁷ De Fusco, *História da Arte Contemporânea* (Lisboa: Editorial Presença, 1988), 31.

¹⁸ Loie Fuller (1862-1928), bailarina norte-americana. As suas coreografias exploravam o efeito de reflexão da luz eléctrica, multidireccional e multicolorida, projetada nos seus trajes.

¹⁹ Mikhail Fokine (1880-1942), bailarino e coreógrafo russo. A sua obra *A Morte do Cisne* (1905), representa metaforicamente a morte do antigo modelo de ballet e inaugura uma nova gramática no contexto da dança clássica, onde prevalece a expressividade em detrimento do virtuosismo técnico da bailarina.

²⁰ Vartav Nijinsky (1890-1950), bailarino e coreógrafo russo. Como bailarino ficou conhecido pela sua capacidade de ginasta, protagonizando saltos de altura e leveza impressionantes. Como coreógrafo, destaca-se pelos movimentos de perfil e sensualidade em palco, rompendo com os padrões da época.

²¹ Serguei Diaghilov (1872-1929), empresário russo, fundador e diretor dos *Ballets Russes*. Os *Ballets Russes* foram uma companhia de bailado que percorreu a Europa, e que contou com a participação dos melhores bailarinos e coreógrafos da época, de artistas plásticos como Matisse e Picasso, e compositores como Stravinsky, Debussy, Strauss, entre outros.

completo²², contribuindo para as transformações culturais verificadas no início do Século XX, como refere Schmitz (2000): «... la obra de arte global de Wagner fue sempre absolutamente paradigmática para los vanguardistas»²³.



Fig. 3 – *Danse Serpentine*, 1896,
Loie Fuller

As tertúlias dadaístas constituíam uma espécie de teatro de variedades, onde se exploravam técnicas de teatro, dança, poesia, música, fotografia e cinema, e onde se verifica uma forte componente de experimentalismo e improvisação, bem como o desprezo pelo instituído: «... poemas simultâneos, declamados ou berrados em uníssono [...] performances acompanhadas de entretenimentos musicais cacofônicos, manifestos chocantes, poesia composta de grunhidos e guinchos ...»²⁴. As propostas dos futuristas e dadaístas procuravam romper com a arte tradicional, assumindo-se como uma provocação e um desafio. Segundo RoseLee Goldberg (2001), a performance, ao longo do século XX, funcionou como um catalisador, como um tubo de ensaio para artistas insatisfeitos com as limitações das formas estabelecidas: «... whenever a certain school, be it Cubism, Minimalism or conceptual art, seemed to have reached an impasse, artists have turned to performance as a way of breaking down categories and indicating new directions»²⁵.

A Bauhaus (1919-1933), uma escola alemã transdisciplinar com uma organização curricular inovadora, que tinha igualmente como princípio estruturante a fusão das artes, constituiu um importante fluxo de experimentação para a introdução da tecnologia nas artes performativas. De acordo com Christoph Asendorf (2000), a Bauhaus, fundada em Weimar pelo arquiteto Walter Gropius, iniciou a sua atividade com o lema “arte e artesanato: uma nova unidade”, propondo uma

²² “Wagner’s vision, expressed in writings such as *The Artwork of the Future* (1849), was the creative unification of multipli artforms: theater, music, singing, dance, dramatic poetry, design, lighting, and visual art. [...] Wagner’s own version of the *Gesamtkunstwerk*, as expressed in his epic “music-dramas” [...] sought not only a synthesis of artforms but also the Holy Grail of many multimedia endeavors: user immersion”. Dixon, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation* (Cambridge: The MIT Press, 2007), 41-42.

²³ Schmitz, “Síntesis y obra de arte global” in Fiedler, *Feierabend* (ed.), *Bauhaus* (Barcelona: Koneman, 2000), 302.

²⁴ Ruhrberg, “Revolta e poesia” in Ruhrberg et al., *Arte do Século XX*, Walther (org.), 2 vol., Vol. I (Koln: Taschen, 2010), 120.

²⁵ Goldberg, *Performance Art: From Futurism to the Present* (London: Thames & Hudson, 2001), 7.

organização não hierárquica entre as belas-artes e artes aplicadas. A partir de 1922, a escola rege-se por um novo conceito – “arte e técnica: uma nova unidade”, afirmando-se sob o signo de uma cultura industrial²⁶.

A escola teve como professores, artistas como Paul Klee, Wassily Kandinsky, Oskar Schlemmer, entre outros. Oskar Schlemmer (1888-1943) desenvolve, na oficina de artes cénicas, um modelo de dança abstrata, enfatizando a artificialidade mecânica dos bailarinos. Para Schlemmer o corpo era irrelevante na performance, servindo apenas para a executar, reduzindo-o a formas geométricas elementares, como se verifica em *The Pole Dance* (1927) (Fig. 4), onde o corpo do performer é reduzido a linhas. Em *Triadic Ballet* (1922) (Fig.5), forma, espaço e movimento são trabalhados para transformar o corpo num objecto mecânico.



Fig. 4 – *The Pole Dance*, 1927, Oskar Schlemmer

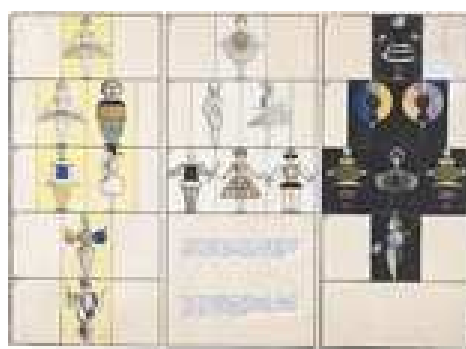


Fig. 5 – *Triadic Ballet*, 1922, Oskar Schlemmer

Com o encerramento da Bauhaus em 1933 devido à Segunda Guerra Mundial, vários professores e artistas da escola deslocaram-se para os Estados Unidos, onde integraram o Black Mountain College (1933-1956). Com uma pedagogia semelhante à da Bauhaus, no Black Mountain College leccionaram Willem de Kooning, Franz Kline, Robert Rauschenberg, Merce Cunningham e John Cage. Cage dá início a uma série de eventos multimédia que se registaram a partir da década de 1950. Em *Untitled Event* (Fig. 6), John Cage pretendia preservar a especificidade de cada linguagem e fazer emergir uma linguagem resultante dessa junção, como refere Schimmel (1998): «...in 1952, Cage organized an event [...] involved a “multifocus” presentation that included the simultaneous performance of music for piano by David Tudor, improvised dancing by Cunningham, the exhibition of four of Rauschenberg’s White Paintings (which were hung from the rafters of the ceiling), the reading of poetry from a ladder by M. C. Richards, the projection of slides and films, and the delivery of a lecture by Cage himself»²⁷.

Outras conexões foram surgindo, não só pela junção de diferentes linguagens artísticas, mas pela colaboração entre artistas e engenheiros. A utilização da tecnologia e da electrónica na

²⁶ Asendorf, “La Bauhaus y el mundo de la técnica: actividad en la cultura industrial?” in Fiedler, Feierabend (ed.), *Bauhaus* (Barcelona: Koneman, 2000), 80.

²⁷ Schimmel, *Out of actions: between performance and the object 1949-1979* (New York: Thames and Hudson, 1998), 21

performance artística ocorre sobretudo a partir do evento *Nine Evenings Theatre and Engineering*, organizado por Billy Klüver e Robert Rauschenberg, em 1966. Klüver descreve a génese deste trabalho colaborativo da seguinte forma: «In the early 1960s I was working as a research scientist at Bell Telephone Laboratories [...] but was also aware of the tremendous explosion in the arts that was taking place in New York City. I was worked with several artists – Bob Rauschenberg, Yvonne Rainer, Jasper Johns and John Cage – making it possible for them to use new technology in their works [...] At the beginning of 1966 an opportunity arose to make a series of artists' performances using new technology in collaboration with engineers and scientists at Bell Laboratories».²⁸

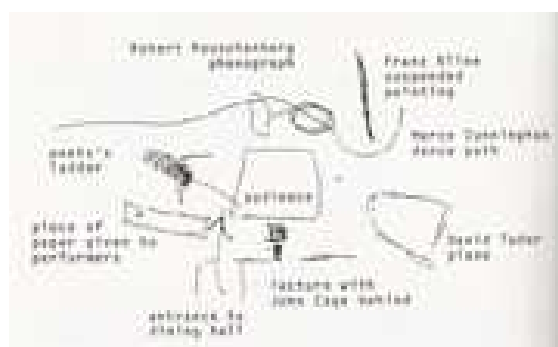


Fig. 6 – *Untitled Event*, 1952, John Cage

Este evento reuniu dez artistas – John Cage, Lucinda Childs, Öyvind Fahlström, Alex Hay, Deborah Hay, Steve Paxton, Yvonne Rainer, Robert Rauschenberg, David Tudor, Robert Whitman, e cerca de trinta engenheiros, que realizaram dez performances ao longo de dez dias. Na performance de Robert Rauschenberg, *Open Score* (1966) (Fig. 7), um jogo de ténis entre o artista Frank Stella e a tenista profissional Mimi Kanarek, foram utilizadas câmaras de infravermelhos e colocados radiotransmissores nas raquetes, cujo sinal sonoro controlava a iluminação do espaço.



Fig. 7 – *Open Score*, 1966, Robert Rauschenberg

²⁸ Rauschenberg, *Open score* [DVD] (San Francisco: Microcinema Internacional, 2007).

Mas este não foi um evento único, dando origem aos Experiments in Art and Technology, (E.A.T.)²⁹ em 1967. Talvez pelo sucesso do evento, a partir de 1966 sucedem-se diversas abordagens e experiências, surgindo deste modo os mais variados dispositivos, como aponta Dixon (2007) em relação às performances de Laurie Anderson: «Anderson's notebooks demonstrate constant invention with turning objects into media devices: performers become screens (1975); speakers are put *into* the mouth (1978); audio glasses (1979); headlight glasses (1983) [...]; light in the mouth (1985); hand-lights (1985); and video glasses (1992)»³⁰.

Desde a década de 1970 que as performances de Laurie Anderson se desenvolvem mediadas por dispositivos electrónicos e com recurso a um discurso multimédia “hipertecnologizado”, que a performer ironicamente utiliza como uma reflexão crítica, da relação estabelecida entre a sociedade e a tecnologia. Uma das suas obras emblemáticas é a performance multimédia *United States* (1983), com a duração de oito horas, e da qual se destaca *O Superman* (Fig. 8), como refere Goldberg (2001): « ‘O Superman’, a song at the heart of the show, was an appeal for help against the manipulation of the controlling media culture; it was the cry of a generation exhausted by media artifice»³¹.



Fig. 8 – *O Superman*, 1983, Laurie Anderson

Ainda na década de 1960, alguns artistas do movimento *Fluxus*³² também exploraram a relação multimédia e intermédia³³ na performance, uma abordagem crítica aos meios de comunicação de massas, como é o caso de Wolf Vostell (1932-1998) e Nam June Paik (1932-

²⁹ E.A.T. é uma organização sem fins lucrativos que promove a colaboração entre artistas e engenheiros, possibilitando o acesso às novas tecnologias e facilitando a sua participação em projetos relacionados com áreas de interesse social. <http://www.9evenings.org/> (acedido em Setembro 11, 2011).

³⁰ Dixon, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation* (Cambridge: The MIT Press, 2007) 109.

³¹ Goldberg, *Performance Art: From Futurism to the Present* (London: Thames & Hudson, 2001), 190.

³² “Fluxus. Nome adoptado por um movimento artístico internacional fundado em 1962 para unir membros da extrema *avant-gard* da Europa e mais tarde dos E.U.A. O grupo não tinha identidade estilística, mas as suas atividades eram sob muitos aspectos uma revivência de estilo de Dada.” in Read (org.) *Dicionário da Arte e dos Artistas* (Lisboa, Edições 70, 1989), 177.

³³ Termo utilizado por Dick Higgins no seu artigo “Intermedia”, publicado na Something Else Newsletter 1, nº1 (Something Else Press, 1996) <http://primaryinformation.org/index.php?/projects/something-else-press-newsletters-1966-83/> (acedido em Novembro 30, 2011).

2006) que se apropriaram de imagens televisivas. Em *Sun in your head* (1963) (Fig. 9), Wolf Vostell fragmenta e recombina imagens televisivas, um processo a que denominou por *décollage*, e em *Exposition of Music Electronic Television* (1963) ou em *Magnet TV* (1965) (Fig. 10) Paik interfere, mediante a utilização de objetos magnéticos, nos circuitos eléctricos de aparelhos de televisão, provocando distorções audiovisuais. De acordo com Paulo Bernardino (2006), Lúcio Fontana em 1952 e Ernie Kovacs em 1957 já haviam realizado experiências de distorção do sinal das emissões televisivas³⁴.



Fig. 9 – *Sun in your head*, 1963, Wolf Vostell

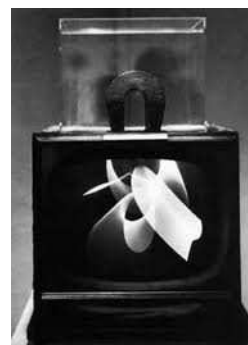


Fig. 10 – *Magnet TV*, 1965, Nam June Paik

As experiências de Nam June Paik, revelaram-se de extrema importância, nomeadamente ao abrir novos caminhos, por exemplo, para a vídeo arte. De facto, a utilização do vídeo na performance alargou o seu espectro, libertando-a da limitação de espaço e de tempo (real, contraído, distendido) e dispensando até uma audiência. Uma performance pode ocorrer num outro espaço físico, sem público presente, apenas com a câmara a registar a ação, como por exemplo nas performances de Bruce Nauman, *Walking in an Exaggerated Manner around the Perimeter of a Square* (Fig. 11) ou *Bouncing Two Balls between the Floor and Ceiling with Changing Rythms*, realizadas e filmadas no seu estúdio, entre 1967 e 1968.



Fig. 11 - *Walking in an Exaggerated Manner around the Perimeter of a Square*, 1968, Bruce Nauman

³⁴ Bastos, *Intersecção das novas tecnologias na criação da imagem nas artes plásticas no final do séc. XX: a imagem, a tecnologia e a arte* (Universidade de Aveiro, 2006), 69.

A câmara de vídeo oferece uma relação de proximidade e de privacidade com o performer, possibilitando uma pesquisa e reflexão sobre o corpo, e permitindo a relação deste com o espaço e com o (olhar) outro. *Walk with Contrapposto* (1968), também filmado na privacidade do seu estúdio, constitui um elemento integrante da *Performance Corridor* (1969) (Fig.12), em que Nauman convoca o público a percorrer o exíguo espaço da instalação, e o confunde com a sua imagem (um paradoxo, visto que esta diminui por aproximação).

A vídeo arte utilizou a performance como um dos seus materiais expressivos. Michael Rush (2003) considera mesmo que esta constitui a sua matéria principal³⁵. Em *Three Transitions* (1973) (Fig. 13) Peter Campus cria várias possibilidades para a sua própria imagem, sobrepondo-a, atravessando-a, num processo de “autometamorfose”³⁶.



Fig. 12 – *Performance Corridor*, 1969, Bruce Nauman



Fig. 13 – *Three Transitions*, 1973, Peter Campus

O ato performativo que utiliza vídeo como um dos seus elementos indissociáveis, originou o aparecimento de um subgénero, denominado videoperformance. É o caso da *Videocriatura* (1982) (Fig. 13) de Otávio Donasci, em que o performer atua ao vivo, mas a sua “cabeça”, uma televisão suportada pelos seus ombros, exibe imagens de um rosto captadas por uma câmara de vídeo.



Fig. 13 – *Videocriatura*, 1982, Otávio Donasci

³⁵ Rush, *Video art* (London: Thames & Hudson, 2003), 9.

³⁶ Martin, *Video art*, Grosenick (ed.) (Köln: Taschen, 2006), 40.

A relação entre performance e tecnologia, nomeadamente a do vídeo, forma-se igualmente com a necessidade de a documentar e de a registar. No entanto, considera-se que o registo de uma performance não é uma performance.

Da relação comunicante e interpenetrante, estabelecida entre arte e tecnologia, criaram-se novas classificações: arte multimédia, arte electrónica, arte telemática, vídeo arte, videoperformance, tecnoperformance, ciberperformance, e a lista tende a crescer consoante a introdução de novos meios e as conexões que com eles se estabeleçam.

Steve Dixon (2007) refere: «New technology is added to performance, extra technologies are added, extra effect, extra interactions, extra prostheses, and extra bodies»³⁷. Um novo campo de experimentação para a performance surge quando esta se expande, através do universo digital, para o ciberespaço (veja-se ponto I.3). Agora que o corpo transita quer no espaço real, quer no espaço virtual, ou se apresenta em telepresença, é possível observar modificações e deslocamentos e redimensionar o seu lugar na performance.

I.3 – O lugar virtual da performance

«Ver, ouvir, tocar, manipular objectos que não existem, percorrer espaços sem localização [...] “ser e não ser” [...] eis o que nos parecem propor as nossas tecnologias de representação contemporâneas!»³⁸

Claude Cadoz

O corpo performativo da era cibernética e telemática é um corpo-meio apto a assumir novas experiências e novas propostas dentro do espaço simulado da realidade virtual.

A palavra virtual deriva do latim *virtus*, que significa virtude, força, o que está em latência, o que tem em si potência, poder para a sua realização³⁹. A realidade virtual, tal como a conhecemos atualmente, deu os seus primeiros passos na década de 1960, e tem evoluído significativamente desde que Antonin Artaud (1896-1948) utilizou o termo, pela primeira vez, em 1938, para descrever o teatro⁴⁰. Um dos fascínios da realidade virtual é a experiência imersiva, e a promessa alquímica da tecnologia de alcançar o intangível. Richard Wagner já havia realizado experiências imersivas, envolvendo o público em imagens e sons, num teatro às escuras. Segundo Paulo Bernardino (2006), o compositor pretendia criar uma realidade capaz de transformar a realidade

³⁷ Dixon, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation* (Cambridge: The MIT Press, 2007), 28.

³⁸ Cadoz, *A Realidade Virtual* (Lisboa: Instituto Piaget, 1994), 17.

³⁹ *Ibid.*, 11.

⁴⁰ Antonin Artaud foi um escritor, ator e diretor de teatro. No seu livro *O Teatro e o seu Duplo* refere: «... Mas há ainda uma semelhança de mais vasto alcance metafísico e que reside no facto de a alquimia e o teatro serem, a bem dizer, *artes* em virtualidade, e não trazerem, em si, o seu fim – ou a sua realidade.[...] E esta alusão perpétua às coisas teatrais e ao princípio do teatro que se encontra em quase todos os livros de alquimia, deve ser interpretada como a expressão duma identidade [...] que existe entre o mundo em que as personagens, as imagens, e dum modo geral, tudo o que constitui a *realidade virtual* do teatro se desenvolve, e o mundo puramente fictício e ilusório onde os símbolos da alquimia são elaborados». Antonin Artaud, *O Teatro e o seu duplo* (Lisboa: Fenda, 1989), 47-48.

comum: «... uma união/integração da visão, som, movimento, representação que fosse capaz de transportar o sujeito/observador para um outro mundo, não no sentido de fugir/escapar, mas com o intuito de mudar/alterar/integrar outra realidade, onde o observador não seria um mero espectador»⁴¹.

Influenciado talvez pelo Cinerama⁴², o cineasta Morton Heilig desenvolve, em 1962, o *Sensorama* (Fig. 14), um sistema de simulação pensado para fazer imergir o utilizador numa experiência virtual, combinando efeitos visuais, sonoros, vibratórios e olfactivos, convocando todos os sentidos.



Fig. 14 – *Sensorama*, 1962, Morton Heilig

O processo de desenvolvimento de ambientes de realidade virtual decorre igualmente do progresso científico e tecnológico do período pós-guerra. Com o final da Segunda Guerra Mundial, os Estados Unidos da América afirmam a sua supremacia económica e militar. O investimento da Força Aérea norte-americana em novos equipamentos de simulação de voo e o desenvolvimento de interfaces e métodos de simulação a partir da década de 1960 constituem passos importantes. Entre 1965 e 1968, Ivan Sutherland desenvolve o primeiro capacete de visualização⁴³ (HMD), em 1975 Myron Krueger cria o *Videoplace*, um laboratório de realidade virtual que permite a interação entre participantes e elementos virtuais, e em 1977 surgem as primeiras luvas de dados⁴⁴. Em 1991, foi desenvolvido um sistema imersivo de realidade virtual, o CAVE (Cave Automatic Virtual Environment) (Fig. 15), uma referência clara à parábola da caverna de Platão. O CAVE utiliza projecção de imagens estereoscópicas e sensores de posicionamento.

O desenvolvimento de áreas como a electrónica, a informática, e as telecomunicações, origina uma renovação da cultura visual. Do holograma, à modelação 3D e CAD, passando pela captura de movimento e detecção de trajetória, muitas são as tecnologias e ferramentas de

⁴¹Bastos, *Intersecção das novas tecnologias na criação da imagem nas artes plásticas no final do séc. XX: a imagem, a tecnologia e a arte* (Universidade de Aveiro, 2006), 247.

⁴² O Cinerama é um processo cinematográfico que utiliza três câmaras a filmar de ângulos diferentes, tendo em vista a projecção em três telas curvas de grandes dimensões, oferecendo ao público uma visão panorâmica e imersiva. In *The New Encyclopaedia Britannica*, Vol. 3 (Chicago: Encyclopedia Britannica, 1997), 324.

⁴³ Ivan Sutherland (1938 -) investigador do MIT adaptou um sistema de vídeo à cabeça do utilizador, o Head-Mounted Display, possibilitando a imersão total num ambiente visual virtual.

⁴⁴ As luvas de dados são periféricos utilizados na detecção dos movimentos da mão do utilizador num sistema de realidade virtual.

visualização que têm sido desenvolvidas, no sentido de projetar/simular a realidade em novos planos. Kerckhove (2008) refere: «O mundo das interfaces é o reino privilegiado da nova arte [...] ele representa uma metáfora tecnológica para os sentidos»⁴⁵.

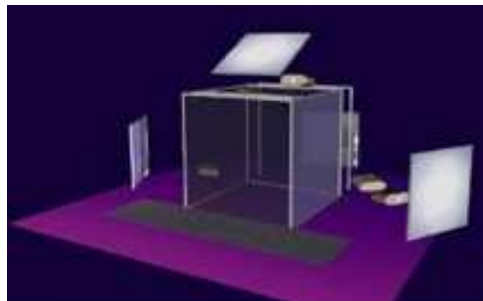


Fig. 15 – Cave Automatic Virtual Environment, 1991

Da mistura efetiva entre o real e virtual resultam a realidade aumentada e a virtualidade aumentada que possibilitam, respectivamente, a integração de objetos virtuais no mundo real e a interação do corpo real com o mundo virtual. *Escape Velocity* (2000) (Fig. 16) e *Versus* (2005) (Fig. 17) são exemplos de performances que ocorrem em espaços simultâneos, juntando dançarinos reais com dançarinos “remotos”.

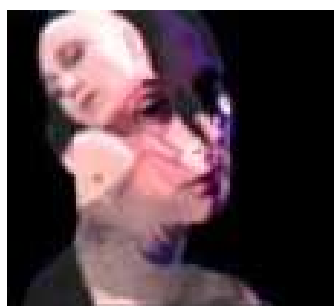


Fig. 16 – *Escape Velocity*, 2000, Company in Space

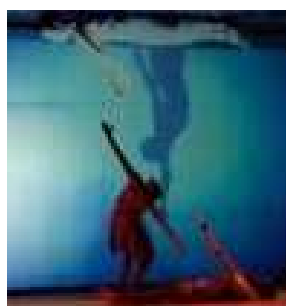


Fig. 17 – *Versus*, 2005, Ivani Santana

Merce Cunningham foi pioneiro na aplicação do conceito, através da utilização do *Life Forms*⁴⁶, que lhe permitia anotar, analisar e criar movimentos para as suas coreografias. Em *Trackers* (1991) Cunningham utiliza o sistema pela primeira vez, e colabora no seu desenvolvimento, explorando modelações e animações 3D e sistemas de captura de movimento.

⁴⁵ Kerckhove, “O Senso Comum, Antigo e Novo” in Parente (org.), *Imagem-Máquina: A Era das Tecnologias do Virtual* (São Paulo: Editora 34, 2008) 59.

⁴⁶ *Life Forms* é um software comercializado pela empresa Credo Interactive, utilizado para animação de modelos 3D e captura de movimento. <http://www.credo-interactive.com/products/lifeforms/index.html> (acedido Dezembro 1, 2011).

Segundo Dixon (2007), *Biped* (1999) (Fig. 18), constituiu um ponto de viragem e revelou o potencial da performance com recurso a meios digitais⁴⁷.

Na instalação interativa *Legible city* (1988-1991) (Fig. 19), Jeffrey Shaw propõe uma viagem pela arquitetura de uma cidade construída através de lettering tridimensional gerado por computador. A bicicleta é estática mas real, bem como o movimento de guiar/pedalar, que constitui o interface necessário para “viajar” performando.

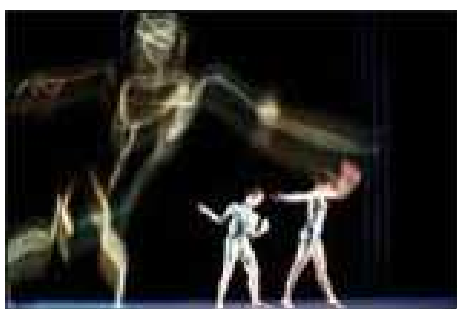


Fig. 18 – *Biped*, 1999, Merce Cunningham



Fig. 19 – *Legible City*, 1988-91, Jeffrey Shaw

A aplicação de tecnologias de realidade aumentada na performance possibilita o desdobramento na concepção do espaço e do corpo. A sobreposição de elementos gráficos tridimensionais num espaço/tempo real é possível, entre outros processos, através da decodificação de marcadores gráficos. Em *Body* (2009) (Fig. 20), Camila Hamdan coloca o marcador tatuado na pele, tornando-a a interface da sua “performance aumentada”.



Fig. 20 – *Body*, 2009, Camila Hamdan

Weissenberg (2008) refere: «A trajetória mais brilhante não é a que leva do real à simulação, mas a que contém os dois, que os assemelha e transforma cada componente em desafio ao outro: não mais virtual puro, mas o compacto real/virtual que é uma forma ainda mais desconcertante. Os caminhos do virtual não são mais vias régias, são circuitos que ligam nós. O virtual não se deduz do real por elevação, é extraído dele por continuidade e torna a inscrever sua

⁴⁷ Dixon, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation* (Cambridge: The MIT Press, 2007), 192.

marca nos segmentos já traçados. Não se trata de um ponto de chegada, mas de um caminho»⁴⁸. O desdobramento do corpo, em corpo real e corpo virtual, abre assim caminhos, pela possibilidade de habitar vários espaços em simultâneo, de estar aqui e ali ao mesmo tempo, de “ser e não ser”.

I.4 – Conclusão

A relação estabelecida entre performance e tecnologia, especialmente as tecnologias digitais e electrónicas, provocou alterações significativas nos seus elementos estruturantes: um espaço/tempo/corpo estendido, fragmentado, redimensionado. A relação física entre o performer e o seu público também sofreu alterações. Assim, poder-se-ia assumir que houve uma dilatação na estrutura da linguagem da performance. Mas a performance, enquanto linguagem, sempre se constituiu numa área de intersecção, numa zona de fusão, num lugar de convergência.

A performance utiliza a tecnologia como meio e também como material expressivo para cumprir o propósito da interação no aqui/agora com o outro. Apesar de esta interação ser cada vez mais mediada, não reduz nem subverte a sua expressividade. O facto de o performer poder interagir cada vez mais com os seus duplos, alter-egos, com outros reais/virtuais, permite deslocar e diluir a sua presença, colocar o corpo em fluxo, dando oportunidade a que uma série de outros discursos possam ocorrer, provocando novas conexões, distorções, renovando o campo expressivo da performance e cedendo lugar a outros espaços/tempos/presenças.

⁴⁸ Weissenberg, “Real e Virtual” in Parente (org.), *Imagem-Máquina: A Era das Tecnologias do Virtual* (São Paulo: Editora 34, 2008) 120.

Capítulo II

II. A In(corpo)ração da tecnologia na performance artística

As parábolas mitológicas de Narciso e Pigmalião utilizadas no Capítulo II, pretendem contribuir para a investigação da performatividade do corpo, registar o seu processo, os seus mecanismos, os seus movimentos e as suas ações. Questionando a relação do corpo com a sua estrutura visível e invisível, exterior e interior, vivida ou em potencial, (des)materializando-o e (des)construindo-o, pretende-se atribuir-lhe valor e significado, objectivando-o e subjetivando-o simultaneamente.

Considerando a “*mutação* antropológica”, expressa pelo “neo-narciso” dos tempos hipermodernos, Lipovetsky (1983) refere: «Uma geração gosta de se reconhecer e de descobrir a sua identidade numa grande figura mitológica ou lendária, que reinterpreta em função dos problemas do momento»⁴⁹. Se por um lado, de acordo com Katherine Hayles (1999)⁵⁰, o homem partilha, atualmente, capacidades “inigualáveis” com as máquinas, por outro lado, desafia a sua condição humana e almeja capacidades divinas: «Ao domínio e alcance do homem estão acessíveis projeções antropomórficas atribuídas, outrora, aos deuses, tais como: a ubiquidade, a onnipresença, a simultaneidade, a virtualidade e, até, o viajar por “bits” à velocidade da luz»⁵¹.

Deste modo, através da análise de performances contemporâneas que situam o corpo, potencializado pela tecnologia, no sentido de transpor os seus limites físicos e a sua ordem “natural”, propõe-se uma visão ontológica prospectiva de um novo corpo, um corpo pós-humano.

II.1- A performatividade do corpo pós-humano: de Narciso a Pigmalião

Remontando à figura mitológica de Narciso, interpretada desde a antiguidade como uma parábola para o amor-próprio, McLuhan (1997) compara o mito ao fascínio que a tecnologia produziu no homem, cuja autoadmiração se reflete nas extensões de si próprio que para si criou⁵². Segundo um outro mito da antiguidade, Pigmalião esculpiu uma estátua de marfim que superava em beleza e perfeição qualquer mulher real.

Do mito de Pigmalião emerge um corpo perfeito à imagem dos nossos sonhos e desejos, um corpo-objecto a ser moldado e modificado. Enquanto o mito de Narciso fala da duplicação do corpo, a mais antiga prótese da história do corpo segundo Baudrillard (1991)⁵³, o mito de Pigmalião pressupõe a sua (re)construção. A construção desse novo corpo responde ao desejo

⁴⁹ Lipovetsky, *A Era do Vazio* (Lisboa: Relógio D'Água, 1983), 47-48.

⁵⁰ Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics* (University of Chicago Press, 1999).

⁵¹ Maria Assumpta Coimbra, *(Des)humano, Demasiado (Des)humano. O Homem na Era Digital. Uma Reflexão com Pierre Lévy* (Porto: Edições Afrontamento, 2010), 36.

⁵² McLuhan e Zingrone (ed.), *Essential McLuhan* (London: Routledge, 1997), 154.

⁵³ Baudrillard, *Simulacros e Simulação* (Lisboa: Relógio D'Água, 1991), 123.

contemporâneo de transformação, dotando-o de padrões pré-estabelecidos e exigidos pela sociedade, mas otimizando igualmente a sua performance, de acordo com as expectativas atuais e futuras.

Para uma noção atual do corpo contribuem diversas áreas artísticas e científicas, que problematizam questões relacionadas com a manipulação do corpo biológico através da tecnologia.

A ideia de convivência, progressivamente mais facilitada, com materiais artificiais e dispositivos tecnológicos, mais ou menos simples, como óculos, lentes de contacto, próteses e implantes auditivos, dentários, oculares, mamários, e outras “peças” de substituição para as mais variadas funções, remete-nos para o facto de o nosso corpo ser um corpo biotecnológico. Donna Haraway (1991) refere a conexão que ocorre entre o corpo e os aparatos tecnológicos de que dispomos, das tecnologias de comunicação à biotecnologia, o que nos torna *cyborgs*, seres híbridos, e nos distingue dos nossos antepassados⁵⁴.

II.1.1 - Corpo- Máquina

A simbiose do homem com a máquina, presente no imaginário da ficção científica há várias décadas, torna-se progressivamente mais real mediante as descobertas científicas e os avanços tecnológicos.

Em 1927 Fritz Lang, no seu filme *Metrópolis*, questionava o efeito da inter-relação entre o natural e o mecânico e a ameaça de extinção ou substituição do humano pela máquina. No filme, o robot Maria (Fig. 21) corporificava o poder de sedução da tecnologia, que, em última instância, levaria os trabalhadores à sua autodestruição.



Fig. 21 – *Metrópolis*, 1927, Fritz Lang

Os ideais de eficácia e produtividade da era mecânica retratados no filme *Tempos Modernos* (1936), de Charles Chaplin, foram representados pela personagem de um operário (Fig. 22), sujeito à pressão do trabalho industrial, que adopta o ritmo das máquinas com as quais

⁵⁴ Haraway, “A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century”. *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* (New York: Routledge, 1991) <http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html> (acedido em Dezembro 9, 2010).

trabalha. De forma robotizada o corpo torna-se tão disciplinado ou tão dócil que se mistura e confunde com roldanas e engrenagens, perdendo as suas características de intervenção autónoma. Configura o corpo dócil a que se refere Foucault (1999)⁵⁵.



Fig. 22 – *Tempos Modernos*, 1936, Charles Chaplin

Uma das características fundamentais da arte performativa, desde as primeiras manifestações na década de 1920, e que se mantém atual, é o seu carácter experimental. Os manifestos futuristas trouxeram para o campo da arte as alterações científicas e tecnológicas verificadas na sociedade da época⁵⁶ (veja-se ponto I.2), despertando assim o interesse pela velocidade das máquinas e a potencialidade da tecnologia. RoseLee Goldberg (2004) estabelece a mesma analogia quando refere: «Artists, as well as computer-users in all disciplines, hover on the edge of a fast-paced new culture, just as the Futurists did at the beginning of the century, when they tried to incorporate the machine aesthetic in their work»⁵⁷. Para Goldberg, a performance é um meio em constante evolução, sendo inevitável que os artistas que o utilizam façam uso das potencialidades das novas tecnologias e as interpretem de forma surpreendente.

A incorporação de aparatos tecnológicos e meios electrónicos na performance redimensionaram o espaço e a presença do corpo, possibilitando a integração de novos meios de expressão. A performance tem vindo a experimentar, à semelhança de outras linguagens artísticas, elementos provenientes de diversas áreas, como se pode verificar nas palavras de Warr (2000): «...the period since 1960 has been characterized by an increasingly dominant recognition of the conditioning of the contemporary subject through the violent effects of new technologies of representation, communication and medical intervention»⁵⁸.

Processos sensoriais, mentais e de locomoção podem ser restaurados ou desenvolvidos através de dispositivos artificiais, como comprova a utilização, em cirurgias, de *microchips* intracorporais, controlados externamente, ou ainda a criação de determinados órgãos ou tecidos, como retinas artificiais, por exemplo, que permitam a um cego voltar a ver. Jerry Jalava, designer e programador de *softwares* finlandês, perdeu parte do seu dedo num acidente de mota e recebeu

⁵⁵ Foucault, “Os corpos dóceis”, *Vigiar e Punir: Nascimento da Prisão* (Petrópolis: Vozes, 2004), 119.

⁵⁶ Fricke, “Novos Media” in Ruhrberg et al., *Arte do Século XX*, Walther (org.), 2 vol., Vol. II (Koln: Taschen, 2010), 577.

⁵⁷ Goldberg, *Performance: Live Art Since the 60s* (New York: Thames & Hudson, 2004), 31.

⁵⁸ Warr, *The Artis's Body* (New York: Phaidon, 2000), 40.

uma prótese com uma *pen-drive*. Jalava relata este caso no seu blog⁵⁹: «...it is not attached permanently in to my body, it is removable prosthetic which has USB memorystick inside it [...] when I'm using the USB, I just leave my finger inside the slot and pick it up after I'm ready».

A tecnologia ao serviço de áreas científicas relacionadas com o corpo humano possibilita a criação de dispositivos altamente sofisticados, especializados e eficazes. Projetos como estes podem ser considerados “ensaio de evolução pós-humana”, uma expressão usada por Mark Dery (2000), e alguns encarnam literalmente o pressuposto determinista de Marshall McLuhan (1997): «The technological tendency to do more and more with less and less could now be exceeded only by putting the information directly into the human nervous system. If an age of “brain transplants” lies ahead, it may become possible to supply each new generation with “brain prints” taken live and directly from the intellects of the age»⁶⁰.

Numa perspectiva mais radical, a concepção de um corpo pós-humano para a artista contemporânea Natasha Vita-More (2004), implica a substituição total do nosso “hardware” atual: «... “Primo Posthuman”, as a future body prototype [...] From electronic prosthetics and cochlear implants to neurological pharmaceuticals, we are realizing the full potential of human form, its skeletal system and the brain, with innovative technologies that will reduce the vulnerability of our body and mental processes»⁶¹. A sua proposta é um modelo de corpo robótico (Fig. 23), um corpo perfeito, que pode receber *uploads* de consciência e memória humana através de um *microchip* colocado no cérebro. A artista defende ainda que as tecnologias emergentes – NBIC: nanotecnologia, biotecnologia, tecnologias de informação e ciências cognitivas, alargam a possibilidade para o “melhoramento do humano”, quer ao nível da cognição quer ao nível da sua fisiologia, para superar a doença e sustentar a vida, ampliando a “existência pessoal no tempo” e prolongando a vida do corpo “com base em plataformas semi e não-biológicas”⁶². Natasha Vita-More presidiu ao Extropy Institute, extinto em 2006 e fundado pelo seu marido Max More no princípio da década de 1990. Os extropianos⁶³ integram o movimento filosófico transhumanista, que formula possibilidades de criação de formas de vida eterna tornando o corpo “descartável”. O cientista Hans Moravec (1992), que também integrou este movimento, defende que as máquinas evoluirão num processo de autoconsciência a curto prazo: «Nós seres humanos, evoluímos a um ritmo tranquilo, com milhões de anos de permeio entre cada mudança significativa, enquanto as máquinas alcançaram progressos semelhantes em apenas algumas décadas»⁶⁴.

⁵⁹ <http://protoblogr.net/> (acedido Novembro 15, 2010).

⁶⁰ McLuhan e Zingrone (ed.), *Essential McLuhan* (London: Routledge, 1997), 297.

⁶¹ Vita-More, “The New [human] Genre - Primo [first] Posthuman”, Ciber@RT Conference, Bilbao, Spain Abril, 2004. <http://www.natasha.cc/paper.htm> (acedido em Dezembro 9, 2010).

⁶² Vita-More, “Melhoramento Humano até ao Limite: Um novo papel para a Arte e os seus meios” in Moura et al., *Inside Arte e Ciência* (Lisboa: Editora LxXL, 2009), 314-316.

⁶³ O termo refere-se à ordem de um sistema (o corpo humano), por oposição à lei da entropia.

⁶⁴ Moravec, *Homens e Robots. O Futuro da Inteligência Humana e Robótica* (Lisboa: Gradiva, 1992), 154.

evolução do sistema nervoso. Partindo destas considerações, McLuhan constrói a sua teoria de que “o meio é a mensagem”, explicando que não é a tecnologia que muda as pessoas, mas o ambiente criado pela mediação que através dela ocorre. Dos primeiros artefactos e instrumentos que o homem criou, até aos meios de comunicação eléctricos e a tecnologias mais recentes, tudo, segundo McLuhan, pode ser considerado como extensão do seu corpo físico e do sistema nervoso desde a era eléctrica, dando origem a um sistema sensorial exterior e interior, recuperando a oralidade e a tatilidade, que haviam sido relegadas para segundo plano com a invenção da imprensa, que intensificava o sentido visual.

Apesar de o corpo ser “estendido” em sentido metafórico, a extensão interfere na consciência que se tem dele. O corpo adquire uma nova consciência de materialidade, sobretudo ao diluir as suas fronteiras. De fora para dentro, o corpo recebe aparatos tecnológicos, cada vez mais pequenos e imperceptíveis, de dentro para fora o corpo passa por um processo de virtualização, estendendo o sistema sensorial e perceptivo para além dos seus limites. Pierre Lévy (1999) refere que o corpo virtualizado se torna permeável, numa alusão à reversibilidade moebiana.⁶⁸ A lógica da reversibilidade foi igualmente expressa por Baudrillard (1991): «Os media carregam consigo o sentido e o contra-sentido, manipulam em todos os sentidos ao mesmo tempo [...] veiculam a simulação interna ao sistema e a simulação destruidora do sistema, segundo uma lógica absolutamente moebiana e circular...»⁶⁹. A circularidade e a reversibilidade a que se refere Baudrillard vão ao encontro da teoria mcluhaniana, na medida em que meio e mensagem se confundem e se diluem num ciclo discursivo, apelando a vários sentidos simultaneamente.

O desejo de transcendência das capacidades humanas, embora encontre um espaço de reflexão renovado na contemporaneidade, a partir das intersecções entre arte, ciência e tecnologia, foi retratado igualmente noutras épocas, como por exemplo no mito de Ícaro ou nas palavras de Zaratustra⁷⁰, que perguntava como se poderia superar o homem. Nietzsche (1844-1900) escreveu esta obra vinte e quatro anos após ter sido publicada a concepção evolucionista de Darwin (1809-1882). No seu livro *A Origem das Espécies*, o cientista defende que a seleção natural se faz pelo desenvolvimento da capacidade de adaptação e de sobrevivência de um ser ao meio. Nietzsche, ao afirmar que o homem é superável, utiliza a metáfora da ponte, referindo que a humanidade se encontra num estágio intermédio de transição entre a sua forma primitiva e a sua superação, o “além-do-homem”, e que esta só será possível através da vontade e do poder,

⁶⁸ «Una vez virtualizado, el cuerpo se vuelve permeable. [...] El organismo es puesto del revés como si fuera un guante. El interior pasa al exterior manteniéndose, de todos modos, dentro...». Lévy, *Qué es lo virtual?* (Barcelona: Paidós, 1999), 29. Lévy, numa analogia à tira de Möbius refere: «Otra de las características asociadas a menudo con la virtualización, además de la territorialización, es el paso del interior al exterior y del exterior al interior. Este “efecto Moebius” se desarrolla en diversos ámbitos: en las relaciones entre público y privado, propio y común, subjetivo y objetivo, mapa y territorio, autor y lector, etc». *Ibid.*, 24. August Möbius (1790-1868), matemático e astrónomo alemão.

⁶⁹ Baudrillard, *Simulacros e Simulação* (Lisboa: Relógio D'Água, 1991), 110.

⁷⁰ «Eu vos anuncio o Super-homem. O homem só existe para ser superado. Que fizestes para o superar? Até agora todos os seres criaram alguma coisa que os supera, e vós quereis ser o refluxo desta grande maré e regressar ao animal em vez de superar o homem?». Nietzsche, *Assim falava Zaratustra* (Lisboa: Guimarães Editores, s.d.), 12.

aumentando o alcance das suas capacidades. O homem “além-do-homem” nietzscheniano parece recuperar o humanismo renascentista, que considerava o homem ilimitado nas suas capacidades.

II.1.3 - Corpo fragmentado

A dessacralização e a dissecação do corpo ocorrem, em grande parte, a partir da prática do médico belga André Vésale (1514-1564), que efetuou a dissecação de cadáveres humanos para o estudo da anatomia, transformando o corpo num objecto de estudo científico. A dissecação do corpo, proibida até ao séc. XIV, sem ser por motivos médico-legais⁷¹, mostrava-nos o corpo enquanto cadáver. O corpo vivo, anteriormente opaco visto do exterior, torna-se visível e mostra o seu funcionamento, como refere Claude Bernard (1978): «Cumpre, portanto, necessariamente, depois de ter dissecado o morto, dissecar o vivo, para pôr a descoberto e ver funcionar as partes interiores ou escondidas do organismo; é a tais espécies de operações que se dá o nome de vivisseções...»⁷².

A abertura e o acesso ao seu interior tornaram-se possíveis pela via tecnológica. Essa visão da carne, dos tecidos, entranhas e reentrâncias do corpo coloca-nos, através dos novos meios técnicos, em contacto com a vida que flui e pulsa, consistindo numa dissecação tecnológica do corpo, que permite ver e sentir a sua fragilidade exposta. A descoberta de novas tecnologias de visualização potencia a visibilidade do corpo, como refere Sally O'Reilly (2009): «Before the Renaissance the exploration of human insides was taboo; then, following the scientific revolution and the establishment of empirical scientific methods, fayed corpses, anatomical drawings and models based on autopsy and dissection became acceptable. With the advent of the X-ray, ultrasound, keyhole surgery and endoscopic cameras, it is now possible for our sinews and organs to be made visible without the need to sacrifice life itself»⁷³.

As imagens médicas permitem uma nova compreensão do corpo e possibilitam formas de visualização não-invasiva de órgãos, ossos, tecidos e outras estruturas do corpo, como questiona Pierre Lévy (1999): «Qué es lo que hace visible el cuerpo? Su superficie: el pelo, la piel, el brillo de la mirada. Sin embargo, las imágenes médicas permiten ver el interior del cuerpo sin atravesar la piel sensible, ni eccionar vasos ni cortar tejidos. Se diria que hacen surgir otras pieles, dermis enterradas, superficies insospechadas que afloran desde el fondo del organismo»⁷⁴.

O corpo exposto por imagens médicas é um corpo digitalizado, fragmentado. E os instrumentos de fragmentação mostram partes do corpo objectivadas, codificadas e dissociadas do corpo inteiro ao qual pertencem, como observa O'Reilly (2009): «Digital imaging technology [...] can totally reconfigure the human body to a vast, albeit virtual, extent, throwing into confusion the

⁷¹ Gil, *Metamorfoses do Corpo* (Lisboa: Relógio D'Água, 1997), 139.

⁷² Bernard, *Introdução à Medicina Experimental* (Lisboa: Guimarães Editores, 1978), 125.

⁷³ O'Reilly, *The Body in Contemporary Art* (London: Thames & Hudson, 2009), 130.

⁷⁴ Lévy, *Qué és lo virtual?* (Barcelona: Paidós, 1999), 29.

apparent certitudes of perception, and particularly the authoritative assertion that an image corresponds to a real object or scenario»⁷⁵.

A videoinstalação *Corps Étranger* (1994) de Mona Hatoum (Fig. 24) é um exemplo dessa “confusão de percepção”, onde a artista exhibe o interior do seu corpo, através de câmaras endoscópicas e colonoscópicas, ao som da sua respiração e da pulsação do seu coração.



Fig. 24 – *Corps Étranger*, 1994, Mona Hatoum

As imagens são projetadas num ecrã circular, colocado no chão de um espaço cilíndrico. A abstração conseguida pelas imagens do corpo aproxima-se às de um “cenário de uma viagem extraterrestre”, como descreve O'Reilly (2009).

II.1.4 - Corpo (re)construído

A intervenção no corpo deixa de ocorrer apenas por motivos de saúde e/ou doença, cortando-se e costurando-se o corpo, profanando um território considerado sagrado.

A artista-performer contemporânea Orlan “coloca nas suas mãos” o destino do seu corpo, submetendo-se a nove cirurgias-performance, entre 1990 e 1993, que transformaram a sua imagem (Fig. 25 e 26).

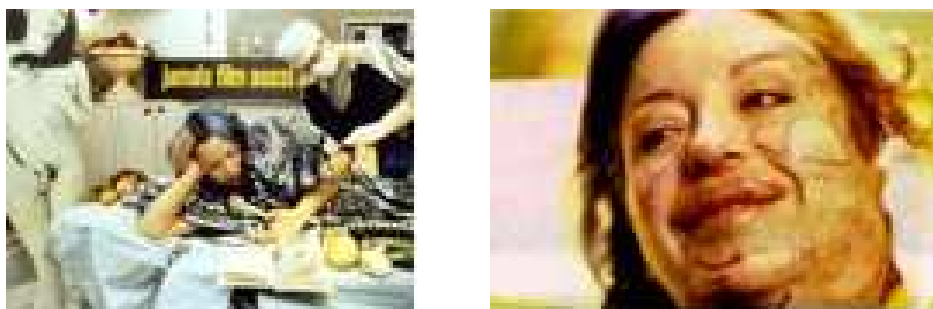


Fig. 25 e 26 – *The Reincarnation of Saint Orlan*, 1990, Orlan

Orlan leva até às últimas consequências uma prática corrente na construção da beleza feminina, tanto no final do séc. XX como na atualidade. Importa, no entanto, referir que os seus

⁷⁵ O'Reilly, *The Body in Contemporary Art* (London: Thames & Hudson, 2009), 125.

propósitos nada têm a ver com cânones de beleza ou juventude. Nem sequer procura submeter o corpo a experiências extremas de dor. E, nesse sentido, o seu trabalho afasta-se da linguagem da *body art*. O facto de esta artista se submeter às cirurgias com recurso a anestesia local não só comprova a sua opção pela ausência de dor, como também lhe permite desenvolver a performatividade do ato cirúrgico e do processo de modificação que com ele ocorre. Desta forma, Orlan questiona a relação do sujeito com a sua imagem e com o seu corpo. A artista defende assim, que o sujeito pode ter uma intervenção ativa perante o seu modelo corporal, invertendo o que a natureza impôs.

O corpo, enquanto produto da intervenção humana, enfatiza comportamentos consumistas e autodestrutivos decorrentes dos mecanismos de desejo e de identidade. Para a construção do seu processo de identidade, algo a que a artista chamou de “autorreconhecimento”, Orlan construiu como autorretrato uma personagem híbrida, que combina personagens a quem reconheceu valor de representação no contexto histórico onde se encontram. O’Reilly (2009) refere: «The face, as a focal point of notions of idealized beauty and socialized identity, is arguably the most reconfigured body part in invasive beauty treatments, which Orlan renders absurd by remodelling her forehead after Leonardo da Vinci’s Mona Lisa, her lips after François Boucher’s Europa or her chin after Botticelli’s Venus»⁷⁶. As cirurgias-performance de Orlan propõem o corpo como um *ready-made*, um objecto passível de ser modificado. Inscrito na sua carne física ou na sua “carne virtual”, o trabalho de Orlan altera o papel do corpo “natural” como signo de identidade, documentado pela desconstrução progressiva da imagem do seu corpo, o que a aproxima de Pigmalião e a afasta de Narciso, ou a leva a interpretar o mito subjetivamente, construindo o reflexo.

A tecnologia facilita e torna acessíveis novas configurações da pele, como sugere Eduardo Kac (1998): «... manipulamos a representação de nossa pele por meio da imagem digital, de tal forma que podemos transformar-nos na imagem de nós mesmos que desejarmos»⁷⁷.

Orlan desenvolveu uma série de fotografias digitais (Fig. 27) a que chamou *Auto-hibridizações* pré-colombianas (1998), africanas (2002) e ameríndias (2005).



Fig. 27 – *Refiguração – Auto-hibridização, Série Pré- Columbiana*, nº5, 1998, Orlan

⁷⁶ O’ Reilly, *The Body in Contemporary Art* (London: Thames & Hudson, 2009), 137.

⁷⁷ Kac, “Time Capsule” in Giannetti (ed.) et al., *Ars Telemática – Telecomunicação, Internet e Ciberespaço* (Lisboa: Relógio D’Água, 1998), 239.

Estas fotografias inserem a imagem do seu rosto em imagens de máscaras e estátuas votivas destas três civilizações, procurando questionar o efeito de mutação produzido pela hibridização étnica e cultural e a transformação virtual, antecipando talvez e experimentando, através do simulacro, as consequências de futuras alterações genéticas e da utilização da biotecnologia na espécie humana.

II. 1.5 - Corpo (bio)tecnológico

O corpo biotecnológico é um espaço que acolhe elementos estranhos à sua condição estritamente orgânica. A tecnologia deixa de ser uma mera extensão do homem, para ser incorporada na sua própria estrutura, cola-se-lhe à pele, ultrapassa a sua fronteira e passa para o seu interior. O corpo biotecnológico torna-se assim um corpo sem limites ontológicos definidos.

O performer e artista contemporâneo Stelarc manipula o corpo através de cirurgias, próteses robóticas e programas interativos de computador. Dozois (1999) considera que as suas performances multimédia resultam de uma abordagem que visa a amplificação do corpo humano e refere: «Na sua opinião, o corpo humano está obsoleto e ultrapassado, e deve ser posto a par das novas tecnologias e dos novos espaços virtuais para que seja assegurada a sua viabilidade e a sua imortalidade»⁷⁸.

No percurso de Stelarc, em torno do conhecimento pós-humano, encontramos diferentes abordagens ao corpo: «...el cuerpo há actuado com tecnología que le era acoplada (la *Third Hand* accionada por señales EMG), tecnología que le era insertada (la *Stomach Sculpture*, un mecanismo autoiluminado, que emitía sonidos, se abría y se cerraba, se extendía y se retraía, y actuaba en la cavidad estomacal) y conectada a la red (com lo que personas que se encontraban en otros lugares podían acceder al cuerpo y activarlo por control remoto). El cuerpo há sido aumentado, invadido, y ahora se convierte en anfitrión no sólo de la tecnología, sino también de agentes remotos»⁷⁹.

Dery (2000) compara o artista em performance a um *cyborg*, um exemplo da simbiose homem-máquina em que nos estamos metaforicamente a converter⁸⁰. A tentativa de ampliação do corpo levou o artista a estendê-lo, a adaptar-lhe partes mecânicas e a dotá-lo de capacidades que este não possui naturalmente (Fig. 28).

O artista contemporâneo Eduardo Kac desenvolve o projeto *Time Capsule* (1997), implantando um *microchip* de identificação no seu próprio tornozelo, de carácter definitivo no seu corpo (Fig. 29).

⁷⁸ Dozois, "Cartografando o corpo com mediações. Uma interface para a construção social das tecnologias do virtual" in Miranda (org.), *Real vs. Virtual*. Revista de Comunicação e Linguagem, nº 25-26. (Lisboa: Edições Cosmos, 1999), 24.

⁷⁹ Stelarc, "Visiones parásitas. Experiencias alternantes, íntimas e involuntarias", in Giannetti (ed.) et al, *Ars Telemática – Telecomunicación, Internet y Ciberespacio* (Barcelona: L'Angelot, 1998), 132.

⁸⁰ Dery, *Velocidade de Escape: Cibercultura no Fim do Século* (Coimbra: Quarteto Editora, 2000), 208-09.



Fig. 28 – *Amplified Body, Laser Eyes and Third Hand*, 1990, Srelarc



Fig. 29 – *Time Capsule*, 1997, Eduardo Kac

O artista refere: «...é uma obra-experiência que se encontra algures entre um evento-instalação, uma obra física de local específico, na qual o local é ao mesmo tempo o corpo do artista e um banco de dados localizado nos Estados Unidos, e uma transmissão simultânea na TV e na Web»⁸¹. Este registo é efectuado em animais para a sua identificação e eventual recuperação de animais perdidos. Kac foi o primeiro ser humano a efetuar este procedimento: «Registo-me tanto como animal como como proprietário usando o meu próprio nome»⁸². O artista tornou possível a inserção de elementos electrónicos de carácter permanente no corpo humano, sem ser para fins terapêuticos, e o armazenamento de memória artificial.

Noutro projeto igualmente polémico, Kac desenvolve a coelha transgénica Alba. O projeto original, «GFP-K9», consistia na inclusão de uma proteína de medusa (*Aequorea Victoria*) no ADN de um embrião canino, o que tornaria o cão fluorescente, emanando luz verde, em contacto com certas condições ambientais. O artista desenvolveu o projeto com um animal mais comum no contexto de laboratório, o coelho, dando origem ao «GFP Bunny» (2000). A coelha albina supostamente torna-se fluorescente ao encontrar-se num ambiente com uma determinada iluminação (luz azul).

Entre 2003 e 2008, Eduardo Kac desenvolveu o projeto *História Natural do Enigma*, criando uma nova espécie de flor – a *Edunia* – que combina o ADN do artista com o ADN de uma petúnia. A *Edunia* (Fig. 30) é uma espécie híbrida que evidencia veias vermelhas nas suas pétalas, resultantes da utilização do gene retirado do sangue do artista.

⁸¹ Kac, “Time Capsule” in Giannetti (ed.) et al., *Ars Telemática – Telecomunicação, Internet e Ciberespaço* (Lisboa: Relógio D’Água, 1998), 237.

⁸² *Ibid.*, 238.



Fig. 30 – *História Natural do Enigma*,
2003-2008, Eduardo Kac

Apesar de ainda não se produzirem organismos humanos geneticamente modificados, Francis Fukuyama (2002) aponta como a maior ameaça da biotecnologia a capacidade de modificação da natureza humana, que conseqüentemente nos remeterá a um estado “pós-humano”⁸³.

II.2 – Conclusão

Na perspectiva pós-humanista do aperfeiçoamento do corpo, criou-se a possibilidade de transgressão ontológica, ao permitir a introdução de qualidades humanas nas máquinas e de qualidades artificiais no corpo humano. Esta situação aborda questões de alteração de identidade e de subjetividade, colocando em discussão o surgimento de uma nova subjetividade para o corpo tecnologicamente modificado.

O desejo de manipulação, controlo e domínio sobre o próprio corpo, ampliando as suas funções, capacidades e sentidos, transforma-nos em escultores como Pigmalião, obstinados em “fabricar” o corpo perfeito, otimizado na sua performance. O performer utiliza o corpo na sua ação como forma de se manifestar enquanto sujeito, utiliza a tecnologia como meio, enquanto instrumento expressivo de um corpo modificado, mas, se a opção de intervenção sobre o corpo é individual, as implicações que daí ocorrem têm um efeito colectivo na construção do corpo pós-humano.

Se, no sentido literal, o termo pós-humano compreende qualquer alteração da natureza humana, em diferentes graus, o que se torna relevante na construção do paradigma pós-humano é o facto de a natureza humana constituir um objeto de experimentação, através do cruzamento de linguagens e de metodologias, questionando os seus limites, mas sem perder o referente. O pós-humano, apesar de suceder ao humano, não significa nem se refere ao não-humano.

⁸³ Fukuyama, *O Nosso Futuro Pós-Humano: Consequências da Revolução Biotecnológica* (Lisboa: Quetzal Editores, 2002), 24-25.

Capítulo III - Projetos de experimentação artística

Os artistas renascentistas já desenvolviam as suas propostas estéticas utilizando conhecimentos científicos. Um dos expoentes máximos desta prática é o legado de Leonardo da Vinci (1452-1519), quer na área artística, na pintura, na escultura e na arquitetura, quer em áreas científicas como a biologia, matemática, engenharia, entre outras. No contexto de produção da performance contemporânea encontram-se não só colectivos que envolvem artistas, cientistas e engenheiros, que desenvolvem práticas colaborativas multi e transdisciplinares, como surgem artistas que desenvolvem competências capazes de projetar tecnicamente a performatividade do corpo, adaptando-o a novos ambientes tecnológicos.

Para a concretização da prática projetual, para além do desenvolvimento de conceitos e discurso próprio inerentes ao corpo de trabalho apresentado, foram estabelecidos contatos e pedidas colaborações específicas na área da arte sonora/electroacústica, da imagiologia, da programação e escrita de código.

No Capítulo III descreve-se o processo de conceptualização e execução prática dos três projetos apresentados. A concretização dos projetos de experimentação artística reflete práticas precedentes, desenvolvidas no primeiro ano do curso de mestrado, no contexto das disciplinas de Laboratório de experimentação e criação artística, Projetos de instalação artística e Vídeo arte.

Em *Contra-tempo* (Fig. 31), *Sobre-vivência* (Fig. 32) e *(Sus)penso* (Fig. 33), iniciei um processo de criação estabelecido pela relação dialógica entre corpo, espaço e tempo. Posso considerá-lo como um processo autorreferencial e autorreflexivo, registando um pensamento transversal em todas as suas fases, que poderia ser expresso pela afirmação de Marina Abramovic: «I don't have time in my life, but I have time in my performance»⁸⁴. As ações performativas propostas, presenciais no primeiro caso e realizadas para vídeo/vídeo instalação nos restantes, enquadram-se na premissa de aproximação arte/vida que a performance veicula.

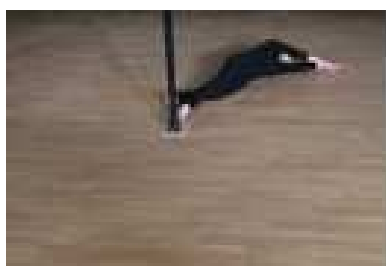


Fig. 31 – *Contra-tempo*, 2010, performance

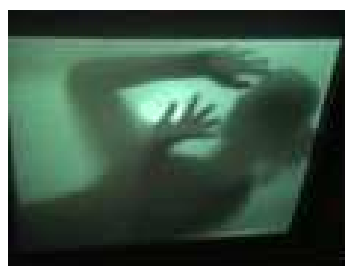


Fig. 32 – *Sobre-vivência*, 2010, videoinstalação interativa

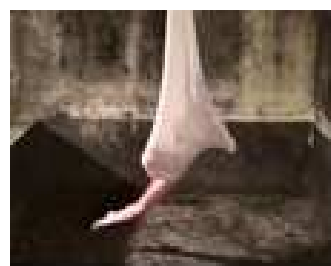


Fig. 33 – *(Sus)penso*, 2010, vídeo arte

⁸⁴ Thompson e Weslien, "Pure Raw. Performance, Pedagogy and (Re)presentation", *PAJ* 82 28, 1 (2006), <http://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/152028106775329660> (acedido em Agosto 27, 2010).

Este percurso constitui parte da motivação para esta investigação, não só no seu domínio conceptual, mas também operativo, na continuidade da linguagem e meios utilizados. A aplicação de novas tecnologias como factor potenciador no contexto das propostas performativas enunciadas apenas importa na medida em que implica novas relações, novas conexões e um acréscimo exponencial da performatividade do corpo. Para além da performance, a prática projetual apresentada desenvolve-se com recurso ao vídeo, instalação, computação gráfica e realidade aumentada.

Projecto 1 – *A terceira orelha*

III.1.1 – Conceptualização

O processamento do som do ouvido humano é binaural e omnidireccional. O cérebro recebe e processa o som, determinando e localizando a fonte sonora, como refere Alten (2007): «The brain [...] makes it possible to hear sound three-dimensionally – from any angle, height, and distance. This is known as binaural hearing»⁸⁵. A tecnologia dos sistemas de som tridimensional recria electronicamente e amplia essas características da audição humana. A criação e a utilização do som binaural permitem proporcionar uma sensação de imersão. Posicionando o som no espaço, manipulando a sua distância e direção, cria-se uma ilusão, uma simulação da paisagem sonora do interior do corpo.

John Cage defendia que o silêncio não existe, e constatou-o não só com os seus 4'33" (1952), mas também através de experiências no interior de uma câmara anecoica: «There is always something to see, something to hear. In fact, try as we may to make a silence, we cannot. For certain engineering purposes, it is desirable to have as silent a situation as possible. Such a room is called an anechoic chambre, its six walls made of special material, a room without echoes. I entered one at Harvard University several years ago and heard two sounds, one high and one low. When I described them to the engineer in charge, he informed me that the high one was my nervous system in operation, the low one my blood in circulation. Until I die there will be sounds. And they will continue following my death»⁸⁶. Eliminando qualquer fonte sonora ou interferência, subsistem os sons do corpo, embora quase sempre inaudíveis em contexto não isolado. Entre as artes visuais, plásticas e performativas e a música, surge no século XX um campo interdisciplinar. As experiências de Pierre Schaeffer, John Cage, Grupo Fluxus, entre outros, afastam-se do contexto de criação musical tradicional, explorando outros aspectos e propriedades do som, tais como a espacialidade, a plasticidade e a visualidade. A música concreta, proposta por Pierre Schaeffer em 1948⁸⁷, pode subdividir-se em “noise music” e “natural music” ou “biomusic” sendo a

⁸⁵ Alten, *Audio in Media* (Belmont: Wadsworth, 2002), 26-7.

⁸⁶ Cage, *Silence* (London: Marion Boyars, 1987), 8.

⁸⁷ Chion, *Músicas, Media e Tecnologias* (Lisboa: Instituto Piaget, 1994), 68.

primeira criada a partir de ruído produzido por objetos e a segunda a partir de “fenómenos biológicos”, como os sons que o corpo naturalmente produz⁸⁸.

A *terceira orelha* é uma instalação sonora que pretende criar um ambiente imersivo, através da espacialização do som, reforçado pela concavidade da forma escultórica, como uma orelha externa ao corpo, um corpo-orelha. Uma orelha que constitui um espaço representacional, uma parte significativa da obra, porque contém um corpo acústico⁸⁹, que precisa de outros corpos para se tornar presente.

A auscultação possibilita aceder ao mundo acústico do interior do corpo, imergindo num som tridimensional obtido pela sua performance, combinando sons captados do sistema cardiovascular, respiratório, digestivo e reprodutor.

III.1.3 – Execução prática

Numa primeira fase do projeto construiu-se um manequim binaural a partir da cabeça, tronco e membros superiores de um manequim em fibra (Fig. 34). O manequim binaural (designado por *binaural microphone head*) é um dispositivo constituído por dois microfones omnidireccionais colocados nas cavidades auditivas de uma cabeça artificial (Fig. 35)⁹⁰.



Fig. 34 – Manequim binaural

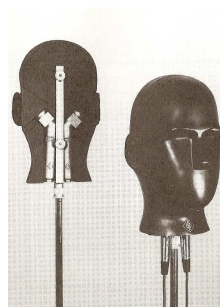


Fig. 35 – Binaural microphone head

Na construção do manequim binaural, apesar de apenas ser necessária a cabeça para a captura do som, o resto do corpo teve como função a difração e reflexão do som, criando obstáculos, aproximando o efeito da realidade. As orelhas foram desenvolvidas em látex, por apresentar características semelhantes à cartilagem da orelha humana, reproduzidas à escala natural, a partir do molde em gesso das minhas orelhas (Fig. 36 e 37). Utilizei a fórmula concentrada do Latex Gedeo, ao qual adicionei pigmentos para conseguir uma coloração aproximada ao tom da pele (Fig. 38).

⁸⁸ Barreto, *Música & Mass Media* (Lisboa: Hugin, 1995), 35.

⁸⁹ Refere-se a sons audíveis, neste caso os sons internos pré-gravados do corpo, sem que se veja a sua causa.

⁹⁰ Alten, *Audio in Media* (Belmont: Wadsworth, 2002), 58.

O sistema acústico colocado no manequim constituiu-se por dois microfones colocados nas orelhas de látex, à semelhança da fisiologia do ouvido humano. Os microfones foram instalados no pavilhão interno das orelhas, encaixados num tubo de plástico, com dimensões aproximadas às do canal auditivo e tímpano, que tinha como função fazer ressoar e simular o percurso percorrido pelas ondas sonoras. Para evitar que o manequim, sendo oco, funcionasse como uma caixa de ressonância, foi colocado enchimento em tecido.

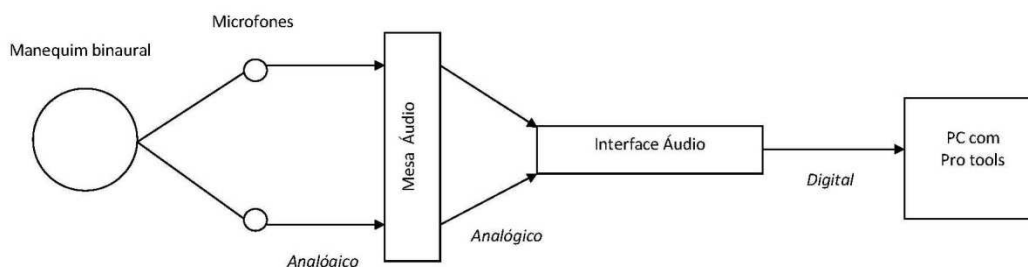


Fig. 36 e 37 – Molde das orelhas em gesso



Fig. 38 – Orelhas de látex

A segunda fase do projeto foi realizada no estúdio de gravação do Departamento de Comunicação e Arte (DeCA) da Universidade de Aveiro, com a colaboração do técnico de meios audiovisuais, o Sr. António Veiga. A gravação do som captado pelos microfones, instalados no manequim, foi efectuada segundo o seguinte diagrama técnico:



Foram utilizados microfones de lapela (omnidireccionais) e realizadas experiências com vários estetofonendoscópios (Riester duplex; Moretti DM500; Littman Classic II SE), optando-se por utilizar apenas um estetoscópio electrónico (Littman 4000), dado que possui uma capacidade de amplificação muito superior relativamente aos outros equipamentos utilizados. Nas primeiras gravações obtiveram-se sons com bastante interferência, provocada pelos diversos equipamentos electrónicos utilizados (*self noise*). Os problemas quanto ao ruído obtido na gravação do som foram sendo minimizados, mediante várias experiências e testes: captação com diferentes microfones (Nady UHF10 sem fio; Sony ECM-T140 com fio "condenser electret"; T.Borne LC97PWS com fio; Sennheiser ew100 sem fio), utilização de PVC insonorizado (tubo de estetoscópio) para os canais auditivos, captação direta do estetoscópio electrónico sem recurso ao

manequim binaural (Fig. 39). Efetivamente a utilização do manequim binaural revelou-se desnecessária.



Fig. 39 – Gravação com estetoscópio electrónico

A captação de sons obtida com os microfones diretamente colocados no tubo do estetoscópio, reduziu consideravelmente os ruídos obtidos nas primeiras gravações efectuadas. A criação do efeito de espacialização do som, som tridimensional, exigiria a regravação dos ficheiros, fazendo-os deslocar em torno da cabeça do manequim. Este processo iria, naturalmente, acrescentar novas interferências e ruídos indesejáveis aos ficheiros obtidos.

Optou-se, seguindo informações prestadas pelo professor Rui Penha, docente de electroacústica no DeCA, por desenvolver o projeto por outro processo, utilizando uma linguagem que me é mais familiar. Através de uma programação simples em Max/MSP (Max 5.0), aplicando um objeto com a função de filtro binaural, foi possível espacializar o som, gravando cada um dos ficheiros.

Para além da utilização do estetoscópio electrónico, alguns ficheiros foram gravados com microfones de contacto e hidrofones (Fig. 40) construídos por mim para o efeito. Para a construção dos hidrofones foram utilizadas placas piezo-eléctricas, campânulas de auscultação para estetoscópios, às quais, depois de soldadas ao cabo, foi aplicado um banho isolante e impermeabilizante. Uma parte das gravações foi ainda efetuada na câmara anecoica (Fig. 41) existente no Departamento de Electrónica, Telecomunicações e Informática (DETI) da Universidade de Aveiro, com o apoio técnico do Engº Hugo Mostardinha.



Fig. 40 – Hidrofone construído com piezo-elétrico e campânula simples



Fig. 41 – Gravação na câmara anecoica

Os ficheiros foram editados com recurso aos programas Pro Tools (ProTools LE 6.4) e Audacity (versão 1.3.13.0).

Em Abril, a convite do meu orientador, tive a oportunidade de participar na residência artística destinada aos alunos do primeiro ano do mestrado, organizada pela Binaural/Nodar em S. Pedro do Sul. Neste período de tempo realizou-se um workshop de som, ministrado pelo diretor da Binaural/Nodar, Luís Costa, onde foi possível adquirir conhecimentos técnicos de gravação (Fig. 42 e 43) e edição áudio. As informações e práticas adquiridas no workshop revelam-se bastante pertinentes para o desenvolvimento do projeto.

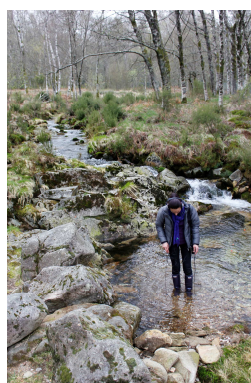


Fig. 42 e 43 – Captação e gravação de som

Para a instalação sonora foram desenvolvidas uma maquete à escala 1:6 (Fig. 44 e 45) e outra virtual (Fig. 46), a partir das quais se construiu a forma escultórica.



Fig. 44 e 45 – Maquete à escala 1:6

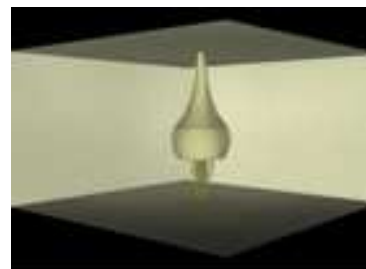


Fig. 46 – Maquete virtual

A modelação da forma escultórica foi realizada em espuma visco-elástica, um polímero sintético desenvolvido pela empresa SoundSleep. A escolha do material utilizado justifica-se pelas suas características visuais e plásticas: cor, textura, porosidade, elasticidade, memória de forma, bem como as suas propriedades químicas e mecânicas, apresentando semelhanças com o corpo humano⁹¹.

⁹¹ Alguns polímeros têm sido alvo de estudo científico, aplicados como biomateriais na produção de próteses do corpo humano.

A SoundSleep⁹² é uma empresa sediada na zona industrial de Mosteirô, em Santa Maria da Feira, especializada no fabrico de colchões em espuma de poliuretano flexível.

A espuma de Poliuretano (PU) utilizada foi obtida pela mistura de poliól e isocianato (MDI), em proporção 2:1, numa solução à base de água, dando origem à formação de células abertas (Fig. 47). Foi-me permitido acompanhar a produção do material, desde a fase de polimerização, injeção e prensagem (Fig. 48), à fase final de calibragem, pesagem e verificação das propriedades do núcleo da célula.



Fig. 47 – Formação da espuma



Fig. 48 – Injeção e prensagem

A forma escultórica foi construída a partir da modelação da espuma laminada parcialmente fixa numa estrutura metálica interior (Fig. 49).

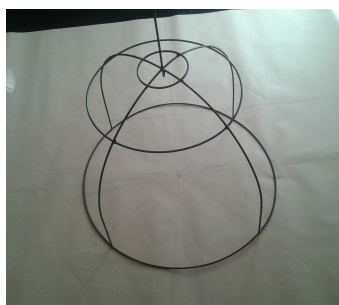


Fig. 49 – Estrutura metálica interior

Com a estrutura suspensa a partir do tecto, a forma assemelha-se a um casulo/orelha, aberta em baixo, proporcionando um determinado isolamento visual/acústico e criando o efeito imersivo pretendido. No interior, a composição sonora é audível pelo uso de auscultadores, através de um leitor de áudio que a reproduz em loop.

⁹² <http://www.soundsleep.pt/>

Projecto 2 – *Skinerama*

III.2.1 – Conceptualização

«...a incorporação da imagem videográfica na prática dos artistas inaugura um intenso e prolongado convívio, a ponto de dar origem a novas modalidades artísticas, a sintonia fina entre a tela do vídeo e a pele representa um novo patamar de uma afinidade que, tendo início na tela do cinema, se estreita cada vez mais para inaugurar, com a tela do computador, novas e inusitadas experiências»⁹³

Stella Senra

Skinerama é uma vídeoperformance que comporta camadas de proposições, que exploram a reversibilidade, a sobreposição, e a simultaneidade da pele, enquanto limite simbólico entre dois mundos: o interno e o externo.

Procura-se refletir sobre as alterações na representação do corpo, introduzidas pelas tecnologias da imagem. É um processo dinâmico de constituição de camadas, que reconfigura a pele enquanto fronteira, criando um espaço de passagem onde se atravessam e se acumulam, de forma fragmentária, imagens do corpo em presença e o simulacro da reversibilidade. Procura-se um espaço/tempo contíguo e contínuo, que evidencie a ambivalência do corpo pela sua dualidade – interior/exterior, real/virtual.

A câmara, em contato com o corpo, percorre a pele e amplia-a, foca-a e desfoca-a. A câmara adentra o corpo, e este olhar ampliado e perscrutante da câmara, essa relação privada que o seu olhar proporciona, desperspectiva e resperspectiva o corpo. Por um lado, o corpo é ultra-objetivado, escrutinado até ao mais ínfimo pormenor, por outro lado é descontextualizado, adquirindo um carácter de pura abstração.

Este corpo “hiper-real”⁹⁴, é simultaneamente agente e receptor do gesto performativo. O corpo apresenta-se projetado e é utilizado como plano de projeção. Assim, torna-se um agente potencializador da ação, a interface e a tela, adquirindo outros sentidos e significações.

III.2.2 – Execução prática

Numa primeira fase do projeto, procurei encontrar formas de captar imagens do exterior do corpo, através de uma câmara de dimensões muito reduzidas, que pudesse ser quase imperceptível durante a performance. Por outro lado, a câmara deveria possibilitar a ampliação da imagem, capaz de lhe conferir um determinado grau de abstração. A opção encontrada foi uma câmara microscópica (Itslmagical Biohabitat focus-pc microscope), um brinquedo científico para

⁹³ Senra, “A Tela e a Pele”, *Nada* 6 (2005): 95.

⁹⁴ Baudrillard refere que na “corrida ao real e à alucinação realista” o real torna-se “hiper-real”, dando como exemplos a Disneylândia, o holograma e a clonagem. Baudrillard, *Simulacros e Simulação* (Lisboa: Relógio D’Água, 1991).

crianças, que amplia a superfície à escala 100:1. A câmara foi reduzida aos seus elementos essenciais (Fig. 50 e 51) a fim de limitar ao máximo o seu tamanho. A câmara é colocada na palma da mão, com o cabo USB cosido no interior do fato. O fato foi realizado em lycra (Fig. 52), num tom aproximado ao meu tom de pele, e o design do mesmo procura responder a duas necessidades: por um lado, esconder a ligação da câmara, cujo cabo percorre parcialmente o corpo, por outro lado, deixar exposta uma quantidade considerável de pele para o seu registo em tempo real.



Fig. 50 e 51 – câmara microscópica



Fig. 52 – Projeto do fato

Numa segunda fase recolhi, junto de amigos e familiares, registos em vídeo de exames médicos e cirurgias. Foram-me igualmente cedidos, pelo Dr. Sílvio Dias, médico-cirurgião na área da Ortopedia, registos em vídeo de demonstrações técnicas e procedimentos cirúrgicos.

Através de programação em Max/MSP jitter (Max 5.0), a imagem captada em tempo real pela câmara microscópica é projetada em simultâneo com as imagens em vídeo do interior do corpo (Fig. 53). As imagens interiores e exteriores são projetadas sobrepostas no plano de fundo, num plano intermédio sobre o corpo e em primeiro plano em material translúcido (cortina em voile), o que permite seguir os meus gestos em segundo plano (Fig. 54 e 55).

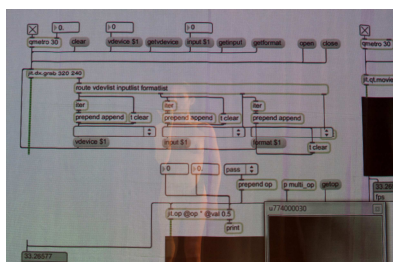


Fig. 53 – Max patch

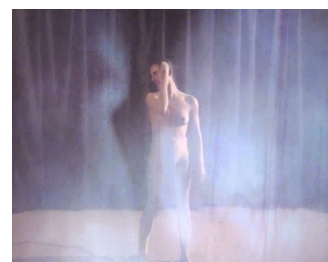


Fig. 54 e 55 - Videoprojeção sobre a cortina de voile

Neste circuito de revelação e desvelação, as imagens projetadas no corpo em movimento, criam uma relação dinâmica e alteram a leitura e materialidade do corpo em performance.

Para apresentação quer deste projeto, quer do projeto 3, será criada uma estrutura semelhante a uma black box (Fig. 56, 57 e 58), a partir do sistema esys⁹⁵, disponibilizadas para o efeito pela empresa LEVO das Caldas da Rainha. A estrutura é constituída por perfis de alumínio e conectores, revestida em tecido preto, ocultando parcialmente os dispositivos utilizados (computadores, câmara, cabos), condicionando e controlando a iluminação do espaço.

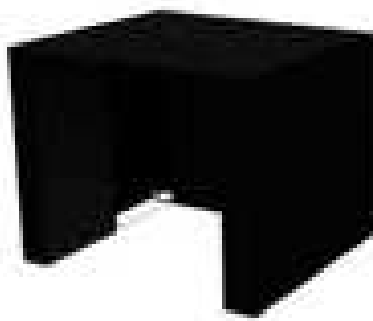


Fig. 56 e 57 – Maquete da black box



Fig. 58 – Maquete virtual da performance

O projeto foi concluído e testado em residência artística no Lagar com Tempo, em Albergaria-a-Velha, contando com o apoio técnico da Tucha Martins (figurino) (Fig. 59 e 60), do Vitor Valente (desenho de luz, montagem) e do meu colega Carlos Barros (registo fotográfico e videográfico).

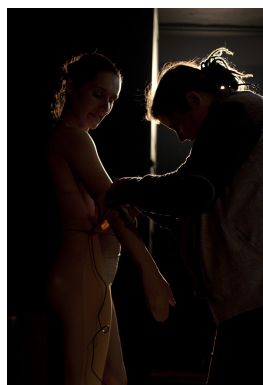


Fig. 59 e 60 – Costura do cabo USB no interior do fato

⁹⁵ <http://levosystems.com> (acedido em Dezembro 2, 2011)

Projecto 3 – Flu|id|

III.3.1 – Conceptualização

Flu|id| é uma performance multimédia interativa que explora a relação entre o corpo real e virtual do performer, um jogo de espelhos através da interação com uma marioneta virtual.

A interação com elementos virtuais tem sido desenvolvida para áreas tão diversas como a indústria cinematográfica, a indústria de videojogos, a indústria médica, o design, a arquitetura ou a publicidade. Para tal, são utilizadas técnicas de reconhecimento do movimento de objetos ou corpos em tempo real, designadas por captura de movimento (*motion capture*), que recolhem dados do posicionamento e orientação do corpo no espaço. Através desses dados é possível dotar a marioneta virtual das propriedades de movimento do corpo humano.

Pretende-se com o projeto, evidenciar a superioridade técnica e a sofisticação do movimento natural e espontâneo do corpo humano face ao seu duplo digital. Por outro lado, procura-se o referencial da identidade do corpo, perdido no mundo das imagens médicas que o inspecionam e o sobre expõem.

Quer seja do ponto de vista da “pós-modernidade” de Lyotard, da “modernidade líquida” de Bauman ou da “hipermodernidade” de Lipovetsky, o narciso contemporâneo, o “neonarciso” revê-se no seu reflexo, reflexo esse que se apresenta múltiplo, fragmentado, logo indefinido, volátil e fluído.

III.3.2 – Execução prática

Numa primeira fase do projeto, efetuei um pedido ao Conselho de Administração do Hospital de S. Sebastião em Santa Maria da Feira, para obtenção e utilização de imagens médicas (ver Anexo 1). O pedido foi concedido, tendo procedido à seleção das mesmas no serviço de Imagiologia, com a colaboração do técnico António Freitas, que lhes retirou a identificação e informação clínica, e converteu todos os ficheiros de formato DICOM para JPG.

As imagens obtidas foram utilizadas como textura do meu “duplo digital”, desenvolvido a partir da criação de uma marioneta 2D (Fig. 61 e 62) através do Animata (Animata 004), um *software open-source* de animação interativa em tempo real, desenvolvido pelo laboratório Kitchen Budapest.

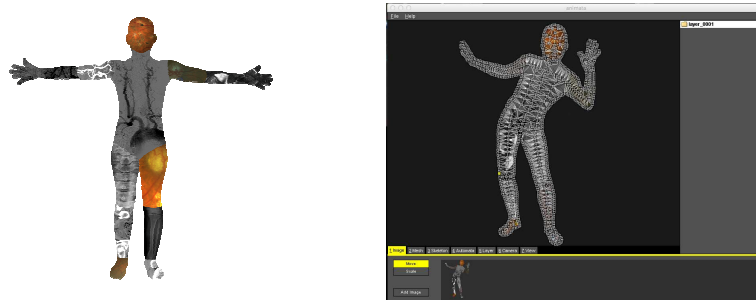


Fig. 61 e 62 – Marioneta virtual

O movimento da marioneta é controlado pelo movimento do meu corpo, captado através da Kinect, um sensor de movimento para a consola XBOX 360 da Microsoft. A Kinect é controlada pelo Synapse, uma aplicação que envia os dados de leitura do corpo (esqueleto), através da posição das coordenadas XYZ (Fig. 63), utilizando opensoundcontrol (OSC), um protocolo de comunicação entre dispositivos multimédia. Os dados são utilizados em Max/MSP, para permitir a interação e o sincronismo com o Animata. A interação entre duplo e performer é assim condicionada pelos seus próprios movimentos, numa espécie de sistema de retroalimentação (Fig. 64). O fato de lycra branco, utilizado na performance, cobre o corpo todo, e permite a projeção das imagens e a sobreposição dos corpos (Fig. 65).



Fig. 63 – Detecção do posicionamento do corpo



Fig. 64 – Maquete virtual da performance



Fig. 65 – Corpo virtual projetado no corpo real

Projecto 4 – *Skincode*

III.4.1 – Conceptualização

«Entre o corpo humano e o mundo técnico estende-se uma película de informação codificada»⁹⁶

Pierre Lévy

Skincode é uma performance multimédia que, através da inserção de informação adicional, sobrepondo objetos virtuais num ambiente real, possibilita a abordagem semiótica do corpo. Se o corpo, de acordo com José Gil, é um “transdutor de signos”, pode ser objeto de inscrição de signos, e é passível de ser codificado e decodificado, explorando e conferindo em si próprio novas significações⁹⁷.

⁹⁶ Lévy, *A Máquina Universo. Criação, Cognição e Cultura Informática* (Lisboa: Instituto Piaget, 1987), 12.

⁹⁷ «Em particular, convirá dar um lugar de importância ao corpo, à sua aptidão para emitir e receber signos, para os inscrever sobre si mesmo, para os traduzir uns nos outros. Apenas queremos aqui insistir no papel decisivo desempenhado pelo corpo na função significante, e em especial no simbolismo». Gil, *Metamorfoses do Corpo* (Lisboa: Relógio D'Água, 1997), 32.

Lévy refere: «O mundo humano é ‘virtual’ desde a origem, muito antes das tecnologias digitais, porque contém por todo o lado sementes de futuro, possibilidades inexploradas, formas por nascer que a nossa atenção, os nossos pensamentos, as nossas percepções, os nossos actos e as nossas invenções não param de actualizar»⁹⁸. A realidade virtual baseia-se em imagens gráficas tridimensionais geradas em tempo real por computador permitindo uma experiência imersiva e interativa (veja-se ponto I.3). Da mesma forma como acontece no mundo real, a navegação no mundo virtual ocorre pela deslocação dos três eixos cartesianos, movimentos de translação e rotação. Tal como em aplicações militares ou médicas, o ambiente virtual pretende simular o ambiente real, mas pode igualmente criar outros mundos e outros imaginários.

O que se propõe neste projeto é uma performance aumentada, onde o corpo se transforma em *hardware*, utilizando a pele, codificada e decodificada, como interface e como fio condutor num espaço contínuo entre real e virtual.

III.4.2 – Execução prática

Existem vários sistemas de geração de realidade aumentada. Para o projeto foi utilizado o sistema de visão por vídeo baseado em monitor e detecção de trajetória ou *tracking* passivo. Processa-se da seguinte forma: ao objeto real, neste caso o corpo, são aplicadas marcas de referência, denominados por marcadores gráficos, que possibilitam a criação e interpretação do objeto virtual. A câmara, neste caso uma *webcam*, capta e transmite a imagem do objeto real e envia-a para que o *software* a possa interpretar, decodificando a mensagem contida no marcador, em tempo real. A *webcam* exibe o objeto virtual sobrepondo-o ao objeto real.

A colocação do código de leitura na pele far-se-ia através da utilização de tatuagens temporárias. Os marcadores gráficos produzidos seriam impressos em película própria e posteriormente decalcados sobre a pele.

Comecei por modelar o meu corpo, utilizando o 3DStudio MAX (versão 2010), a partir de fotografias dos três planos ortogonais (Fig. 66).

Devido à minha pouca experiência com programas de desenho vectorial, a modelação resultou numa malha com erros, o que dificultou o mapeamento, e consequentemente a aplicação de textura. Na tentativa de contornar estas questões, foram explorados outros programas, tais como Blender, Makehuman e SketchUp. Surgiu ainda a possibilidade de efetuar a digitalização (3D a laser) do meu corpo, através do equipamento MegaCapturator da Creaform, dado que a empresa tinha agendada uma demonstração em Portugal, o que efetivamente não se concretizou.

⁹⁸ Lévy, *Filosofia World* (Lisboa: Instituto Piaget, 2000), 151.

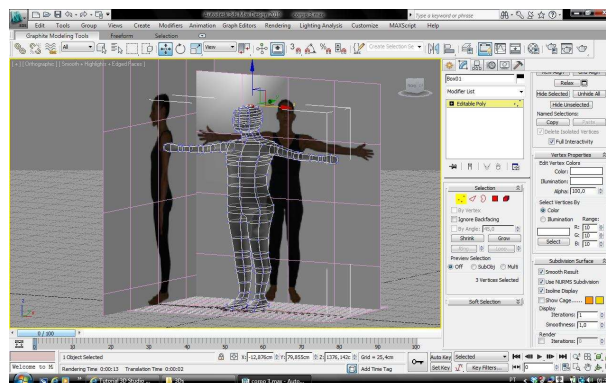


Fig. 66 – Modelação do corpo em 3DStudio Max

O objeto virtual foi desenvolvido com recurso ao Makehuman e 3DStudio MAX, importado para o SketchUp (Fig. 67), ao qual foi adicionado um *plugin* gerador de realidade aumentada sem ser necessário escrever código. Não sendo este o processo previsto inicialmente, e apesar de ter desenvolvido vários testes com a ajuda de alunos de Engenharia Informática (DETI-Ua), a programação desenvolvida com recurso à biblioteca artoolkit apresentava erros que não se conseguiram corrigir em tempo útil.

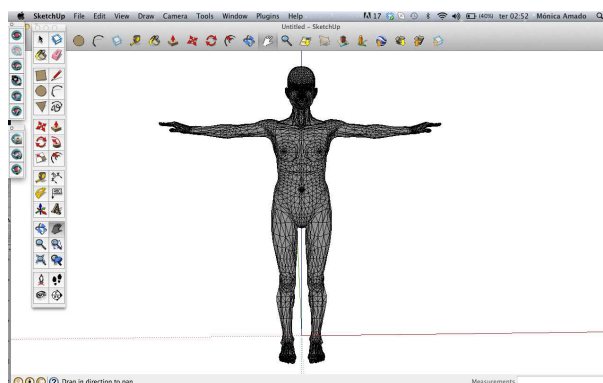


Fig. 67 - Modelação importada para o Sketchup

Para além dos constrangimentos supracitados, o resultado obtido com a utilização do *plugin* AR media para Sketchup não me satisfaz. A utilização de marcadores múltiplos (cinco ao todo, um para cada parte do corpo selecionada – cabeça e tronco, braço esquerdo, braço direito, perna esquerda, perna direita) (Fig. 68) resultou numa figura tridimensional desproporcionada, enquanto que com a utilização de um único marcador o resultado final foi demasiado redutor (Fig. 69).



Fig. 68 – Marcadores múltiplos

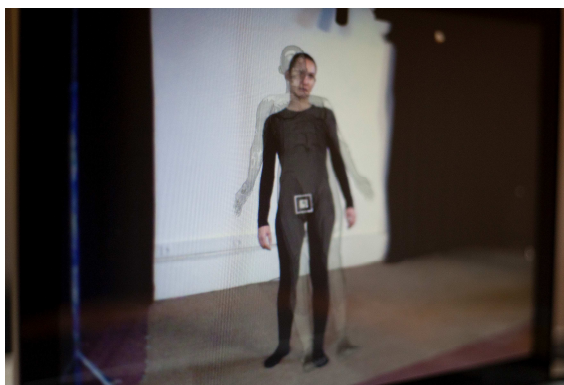


Fig. 69 - Gráfico 3D projetado sobre o corpo através da leitura do marcador

Este é portanto para mim um projeto inacabado que carece ainda futuramente de um tempo de desenvolvimento mais alargado.

Exposição

Ao pensar-se a apresentação dos projetos desenvolvidos, evidenciaram-se algumas condições específicas, nomeadamente quanto a dimensões. A instalação do projeto 1 requeria um espaço com uma altura igual ou superior a 3,5 metros. Para os restantes projetos seria necessária a criação de um espaço dentro de outro espaço, com a montagem da black box, com um volume aproximado de 18 m³.

Foi formulada uma proposta à empresa Civilria, detentora de um espaço que reunia as características necessárias para a montagem da exposição, por intermédio da Galeria de arte contemporânea Nuno Sacramento, a qual foi bem acolhida. A Civilria colocou à disposição o espaço e os meios logísticos solicitados para a montagem da exposição.

Conclusões

Esta dissertação teve como objetivo perceber de que modo a tecnologia digital tem interferido com a performance. Proporcionando uma visão que pudesse enquadrar uma atualização da performatividade do corpo expandido tecnologicamente, procurou-se dessa forma contribuir para analisar nesta perspectiva o processo de criação na performance artística contemporânea. Aprofundaram-se conhecimentos sobre as alterações conceptuais, perceptivas e sensoriais que decorrem da aplicação da tecnologia, estabelecendo uma ligação entre o espaço real da performance e a possibilidade de prolongar o espaço performativo através do espaço virtual.

Quer se considere o corpo pós-humano (Hayles), o *cyborg* (Haraway) ou o “híper-corpo” (Lévy), a performance artística contemporânea desafia a sua condição humana. O corpo e o meio revestem-se de “camadas” electrónicas/digitais que os redimensiona e os redefine.

Evidenciaram-se alterações na linguagem da performance e implicações estéticas, de criação e de recepção, de um discurso do corpo que se assume em metaperformance. As novas tecnologias aplicadas à performance artística contemporânea, têm gerado novos corpos, espaços e processos que fazem emergir uma performatividade disponível, virtual, que existe em estado de pura possibilidade. As novas tecnologias permitem a criação de corpos e espaços sem materialidade prévia ou referentes pré-existentes.

Se por um lado os ideais futuristas parecem cumprir-se pela incorporação definitiva da tecnologia na arte, o corpo humano não foi, por enquanto, substituído pela máquina. Pelo contrário, estabelece o seu processo simbiótico, na perspectiva de coevolução e de constante adaptação, como que completando a sua natureza. A lógica não é a da subtração, mas da adição, que não devem ser entendidas em termos absolutos, pela desmaterialização e sobrematerialização do corpo. A tecnologia permite essencialmente ao corpo a sua reflexão, em sentido literal e metafórico. Por um lado permite ao corpo refletir-se, deter-se, confrontar-se, por outro lado existe um voltar-se para si próprio, pois a reflexão é um ato de tomada de consciência. A metaperformance é esse contínuo do corpo que acontece por debaixo da pele e da consciência.

Bibliografia

Alten, Stanley. *Audio in Media*. Belmont: Wadsworth, 2002.

Artaud, Antonin. *O Teatro e o seu duplo*. Lisboa: Fenda, 1989.

Asendorf, Christoph “La Bauhaus y el mundo de la técnica: ¿actividad en la cultura industrial?”. In Fiedler, Jeannine, Feierabend, Peter (ed.), *Bauhaus*. Barcelona: Koneman, 2000, pp. 80-87.

Barreto, Jorge Lima. *Música & Mass Media*. Lisboa: Hugin, 1995.

Bastos, Paulo Bernardino das Neves. *Intersecção das novas tecnologias na criação da imagem nas artes plásticas do final do século XX: a imagem, a tecnologia e a arte*. Tese de Doutoramento. Universidade de Aveiro, 2006.

Baudrillard, Jean. *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

Bernard, Claude. *Introdução à Medicina Experimental*. Lisboa: Guimarães Editores, 1978.

Bouger, Cristiane. “A mutabilidade da performance”. *Obscena* 21, 2009, pp. 44-47.

Cadoz, Claude. *A Realidade Virtual*. Lisboa: Instituto Piaget, 1994.

Cage, John. *Silence*. London: Marion Boyars, 1987.

Chion, Michel. *Músicas, Média e Tecnologias*. Lisboa: Instituto Piaget, 1994.

Cohen, Renato. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 2007.

Coimbra, Maria Assumpta. *(Des)humano, Demasiado (Des)humano. O Homem na Era Digital. Uma Reflexão com Pierre Lévy*. Porto: Edições Afrontamento, 2010.

Davis, Erik. *Tecnognose. Mito, Magia e Misticismo na Era da Informação*. Lisboa: Editorial Notícias, 2002.

De Fusco, *História da Arte Contemporânea*. Lisboa: Editorial Presença, 1988.

Dixon, Steve. *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge: The MIT Press, 2007.

Dery, Mark. *Velocidade de Escape: Cibercultura no Fim do Século*. Coimbra: Quarteto Editora, 2000.

Dozois, Martin “Cartografando o corpo com mediações. Uma interface para a construção social das tecnologias do virtual”. In Miranda, José Bragança de (org.). *Real vs. Virtual*. Revista de Comunicação e Linguagem, nº 25-26. Lisboa: Edições Cosmos, 1999, pp. 239-251.

Foucault, Michel “Os corpos dóceis”. *Vigiar e Punir: Nascimento da Prisão*. Petrópolis: Vozes, 2004, pp. 117-121.

Fricke, Christiane “Novos Media”. In Ruhrberg et al., *Arte do Século XX*, Walther, Ingo (org.), 2 vol., Vol. II. Koln: Taschen, 2010, pp. 577-680.

Fukuyama, Francis. *O Nosso Futuro Pós-Humano: Consequências da Revolução Biotecnológica*. Lisboa: Quetzal Editores, 2002.

Gil, José. *Metamorfoses do Corpo*. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

Goffman, Erving. *A apresentação do eu na vida de todos os dias*. Lisboa: Relógio D'Água, 1993.

Goldberg, RoseLee. *Performance: Live Art Since the 60s*. New York: Thames & Hudson, 2004.

_____. *Performance Art: From Futurism to the Present*. London: Thames & Hudson, 2001.

Hayles, Katherine. *How we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. London: The University of Chicago Press, 1999.

Haraway, Donna "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century". *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York: Routledge, 1991, pp. 149-181. <http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html> (acedido em Dezembro 9, 2010)

Kac, Eduardo "Time Capsule". In Giannetti, Claudia (ed.) et al., *Ars Telemática – Telecomunicação, Internet e Ciberespaço*. Lisboa: Relógio D'Água, 1998, pp. 237-242.

Kerckhove, Derrick de, "O Senso Comum, Antigo e Novo". In Parente, André (org.), *Imagem-Máquina: A Era das Tecnologias do Virtual*. São Paulo: Editora 34, 2008, pp. 56-64.

Krauss, Rosalind "La escultura en el campo expandido". In *La originalidade de la vanguardia y otros mitos modernos*. Madrid: Alianza Editorial, 1996, pp. 289-303.

Lévy, Pierre. *A Máquina Universo: Cognição e Cultura Informática*. Lisboa: Instituto Piaget, 1987.

_____. *Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós, 1999.

_____. *Filofia World*. Lisboa: Instituto Piaget, 2000.

Lipovetsky, Gilles. *A Era do Vazio*. Lisboa: Relógio D'Água, 1983.

Martin, Sylvia. *Video art*, Grosenick, Uta (ed.) Koln:Taschen, 2006.

McLuhan, Eric e Zingrone, Frank (ed.) *Essential McLuhan*. London: Routledge, 1997.

McLuhan, Marshall. McLuhan, Stephanie e David Staines (org.). *Compreender-me – Conferências e Entrevistas*. Lisboa: Relógio D'Água, 2009.

Moravec, Hans. *Homens e Robots. O Futuro da Inteligência Humana e Robótica*. Lisboa: Gradiva, 1992.

Nietzsche, Friedrich. *Assim falava Zaratustra*. Lisboa: Guimarães Editores, s.d.

O'Reilly, Sally. *The Body in Contemporary Art*. London: Thames e Hudson, 2009.

Playboy Interview " Marshall McLuhan – A Candid Conversation with the High Priest of Popcult and Metaphysician of Media". In McLuhan, Eric e Zingrone, Frank (ed.) *Essential McLuhan*. London: Routledge, 1997, pp. 233-269.

Read, Herbert (org.). *Dicionário da Arte e dos Artistas*. Lisboa, Edições 70, 1989.

Ruhrberg, "Revolta e poesia". In Ruhrberg et al., *Arte do Século XX*, Walther, Ingo (org.), 2 vol., Vol. I. Koln: Taschen, 2010, pp. 119-159.

Rush, Michael. *Video art*. London:Thames & Hudson, 2003.

Schechner, Richard. *Performance Studies: an introduction*. New York: Routledge, 2006.

Schimmel, Paul (org.). *Out of actions: between performance and the object 1949-1979*. New York: Thames and Hudson, 1998.

Schmitz, "Síntesis y obra de arte global". In Fiedler, Jeannine, Feierabend, Peter (ed.), *Bauhaus*. Barcelona: Koneman, 2000, pp. 302-307.

Senra, Stella "A Tela e a Pele". *Nada* 6, 2005, pp. 95- 111.

Stelarc "Visiones parásitas. Experiencias alternantes, íntimas e involuntarias". In Giannetti, Claudia (ed.) et al.. *Ars Telemática – Telecomunicación, Internet y Ciberespacio*. Barcelona: L'Angelot, 1998, pp. 132-137.

The New Encyclopaedia Britannica, 29 vol., Vol. 3. Chicago: Encyclopedia Britannica, 1997.

Thompson, Chris e Weslien, Katarina. "Pure Raw. Performance, Pedagogy and (Re)presentation". *PAJ 82: A Journal of Performance and Art*, 1, 2006, <http://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/152028106775329660> (acedido em Agosto 27, 2010).

Vita-More, Natasha "Melhoramento Humano até ao Limite: Um novo papel para a Arte e os seus meios". In Moura, Leonel et al.. *Inside Arte e Ciência*. Lisboa: Editora LxXL, 2009, pp. 312-316.

_____. "The New [human] Genre - Primo [first] Posthuman", Ciber@RT Conference, Bilbao, Spain Abril, 2004. <http://www.natasha.cc/paper.htm> (acedido em Dezembro 9, 2010).

Warr, Tracey. *The Artist's Body*. New York: Phaidon, 2000.

Weissenberg, Jean-Louis, "Real e Virtual". In Parente, André (org.), *Imagem-Máquina: A Era das Tecnologias do Virtual*. São Paulo: Editora 34, 2008, pp. 117-126.

Sites consultados

<http://v2.stelarc.org> (acedido em Novembro 13, 2010)

http://www.daratafunun.org/main/activit/curentl/mona_hatoum/3.htm (acedido em Dezembro 12, 2010)

<http://www.ekac.org/gfpbunny.html#gfpbunnyanchor> (acedido em Novembro 13, 2010)

<http://www.ekac.org/nat.hist.enig.html> (acedido em Janeiro 5, 2011)

<http://www.extropy.org> (acedido em Dezembro 9, 2010)

<http://www.kino.com/metropolis/gallery.html#gal> (acedido em Dezembro 12, 2010)

<http://www.orlan.net/works/performance> (acedido em Dezembro 12, 2010)

<http://www.orlan.net/works/photo/> (acedido em Janeiro 5, 2011)

<http://www.9evenings.org/> (acedido em Setembro 11, 2011)

<http://primaryinformation.org/index.php?/projects/something-else-press-newsletters-1966-83/> (acedido em Novembro 30, 2011).

<http://www.credo-interactive.com/products/lifeforms/index.html> (acedido Dezembro 1, 2011)

<http://www.soundsleep.pt/> (acedido em Dezembro 2, 2011)

<http://levosystems.com> (acedido em Dezembro 2, 2011)

Audiovisuais

Rauschenberg, *Open score* [DVD]. San Francisco: Microcinema Internacional, 2007.

Anexos

Anexo 1

tel. +351 234 370 389
fax +351 234 370 668

campus universitário de santiago
3810-193 aveiro
portugal

Exmo. Senhor Presidente do Conselho de Administração
do Hospital São Sebastião

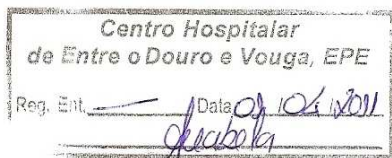
A presente carta cumpre o propósito de solicitar a Vossa Excelência a autorização para a obtenção e utilização de imagens médicas, em suporte digital, sem dados clínicos e não identificadas. Este pedido surge pelo desenvolvimento do Projecto de Dissertação do Curso de Mestrado em Criação Artística Contemporânea do Departamento de Comunicação e Arte, da Universidade de Aveiro, sob a orientação do Professor Doutor Paulo Bernardino das Neves Bastos.

A investigação que me encontro a realizar, cujo projecto se encontra em anexo, intitula-se "Metaperformance: o corpo pós-humano", e tem como objecto de estudo o corpo emergente resultante da intersecção entre arte, ciência e tecnologia.

Pede deferimento,

Mónica Alexandra Fernandes Marques Amado

Mónica Alexandra Fernandes Marques Amado



O Director do Curso de Mestrado,



(Prof. Doutor Paulo Bernardino das Neves Bastos)

Contactos: telemóvel: 919965159; e-mail: monicaamado@ua.pt

